●平成11年7月1日発行(毎月1回1日発行) ●第1巻 第1号 通巻1号
Nintendo powered by ファミ通
ファミ通64+(プラス) [1999.07 5/21発売号]

任天堂全面協力

ファミ通64+(ロクヨンプラス)



490円
1999.07

遠くに足音が聞こえる 巨人のドシン1

徹底検証 特集 ポケモン現象の秘密 &ポケットモンスター金・銀続報

ニンテンドウ・オブ・アメリカ 荒川社長緊急インタビュー

この発表を見逃すな マリオゴルフ64

バイオハザード2(仮題)
オウガバトル3 Person of Lordly Caliber

徹底解析 ポケモンピンボール
ポケモンスナップ
実況パワフルプロ野球6
ポケモンスタジアム2

スクープ!!!! 任天堂が次世代機を発表!



Nintendo®
NINTENDO64
ロクヨン
●キュート系キャラに大喜びのお母さん。
みずでっぽうよ～
ぜにがめちゃん♥
●相手の攻撃に思わずのけぞる！
んかっ！
負けたー
●負けてショック！
がっくりと肩を落とす。
戦略が甘いね。
戦略？
ポケモンスタジアム2™
POCKET MONSTERS' STADIUM
<Na>
全ポケモン151匹登場！
NINTENDO64
ポケモンスタジアム2
希望小売価格 5,800円(税別)
好評発売中
64GBパックは別売です。
©1995,-99 Nintendo/Creatures inc/GAME FREAK inc
やっぱり
ミュウツーよね♥
●奥の手ミュウツーを出して、
よろこぶお母さん。
あきれる子供達。
え～っ？
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113　Home Page http://www.nintendo.co.jp/



Nintendo
ピクロス NP
Vol.2
アタマくすぐる、絵ゴコロくすぐる
ピクチャークロスワードパズルの決定版!
多彩なモードで全120問
アナタの挑戦待っている!
「キャラクター」モードでは
任天堂のキャラクターが登場!
息詰まるパズルバトル!
「対戦」モードで盛り上がろう!
SUPER Famicom
ゲーム書き換えシステム
NINTENDO POWER
ニンテンドウパワー
スーパーファミコンの新作・名作が楽しめる。
NINTENDO POWER
6月の新作
ピクロス富士、完成。
平成11年6月1日書き換え開始!!
Fブロック数:2 Bブロック数:1
書き換え価格 2,000円(税別)
以降、Vol.8まで続々登場予定!!
エスエフ
メモリカセットで
いろんなゲームが
書き換えられる。
希望小売価格
3,980円
(税別)
懸賞付き!!
GAME BOY COLOR 10名様
GAME BOY pocket 50名様
豪華賞品プレゼント!!詳しくはゲーム内をご覧ください。
この広告のパズルは、懸賞の対象外となりますので、ご了承ください。
お求めは、お近くのローソンの Loppi で。
©1995,1999 Nintendo/ Jupiter Corp. ©Nintendo
SUPER Famicom GAME BOY・ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町 60 番地
インターネットのホームページ http://www.nintendo.co.jp/



GAME BOY COLOR 対応
みんなで楽しく、ゴルフやろうよ！
超ビギナーから、本格派まで楽しめる新感覚ゴルフ
ゴルフだいすき！
Let's Play GOLF
18
すべてのGAME BOY共通
●1999年7月発売予定
●予定価格 3,980円（税別） ●スポーツゲーム
いままでのゴルフゲームとは違った新しいアイデアが満載!!
ゲームボーイ初の完全3D視点ゴルフゲーム！
●ショット画面はもちろん、飛球シーンやカップイン直前まですべて3Dシーンで進行。従来ゴルフゲームと比べ、迫力と雰囲気が違います。
誰にでも遊べるやさしいシステム!!
通信対戦とからめたクラブセットコレクション
操作はカンタンだけど中身は本格派ゴルフ!!
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
KID Kindle Imagine Develop
株式会社キッド 〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp
ゲームボーイカラー
GB ゲームボーイ
スーパーゲームボーイ対応
通信ケーブル対応
©KID 1999

CONTENTS

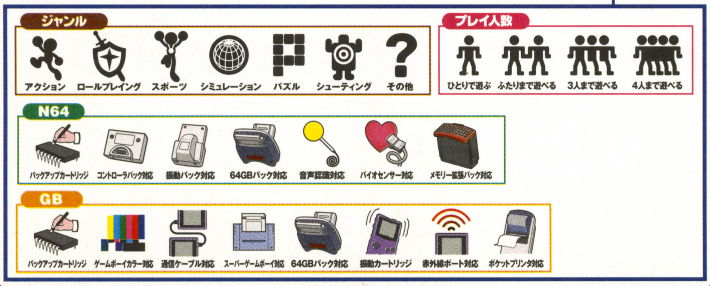
ファミ通64+

アスキー
1999年5月21日発売
定価 490円（税込み）

アイコンの見方

ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。





※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。


P10


P28


P34


P38


P40


P66


P76


P82


P100


P104



ファミ通64+7月号

COVER

キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン／村田順一

発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111（大代表）

発行／株式会社アスキー

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

任天堂 次世代機 発表

64DDの発売に先駆けて、任天堂の次世代ゲーム機が発表になった。松下電器と業務提携しDVDドライブを標準装備。CPUにはIBMと共同開発したカスタムチップを搭載と、ゲーム機のスペックを遥かに凌駕する。『ドルフィン』という開発コード名を与えられた次世代機の正体はどんなものか。その実態に迫る！

May 12, 1999
from Tokyo
and L.A.

記者発表文・全文掲載

松下電器と任天堂、デジタルネットワーク家電戦略で包括提携

松下電器産業株式会社(社長:森下洋一)と任天堂株式会社(社長:山内溥)は、21世紀のデジタルネットワーク社会に向けて、「デジタルネットワーク家電分野」において、包括的に相互に協力しあうことで本日合意しました。

近年のデジタルネットワーク技術の進化に伴う、放送のデジタル化や通信・記録メディアの大容量化により、放送と通信および記録メディアが融合した、新たなサービスを楽しむことのできる時代が目前に迫ってきております。一方、半導体の微細加工技術の進化とコンピュータ・グラフィックス技術の進化により、高性能のコンピュータ・グラフィックスを用いた高度な映像サービスを低コストで実現できるようになりました。

任天堂は、ファミリーコンピュータをはじめとするROMカセットを記憶媒体としたゲーム機で、全世界で圧倒的な売り上げを記録してまいりましたが、高度なCG(コンピュータ・グラフィックス)と、大容量記憶媒体並びにネットワークを活用することにより、新しいゲームの世界、新しいサービスの世界を切り開くべく強力に推進しております。

一方松下電器では、21世紀のデジタルネットワーク社会を実現するべく、DVD、デジタルSTB、デジタルビデオカメラ、携帯電話などの様々なデジタル機器及び放送・通信インフラの開発で他社をリードし、また最先端のIT企業とも積極的に協業を推進しております。

松下電器と任天堂は、従来から大きな取り引き関係があり、21世紀のデジタルネットワーク社会のあるべき姿を模索し、意見交換を積極的に行ってきました。その結果、2000年には6,000万台の普及が見込め、かつ著作権保護を尊重しているDVDをプラットフォームにした、「デジタルネットワーク家電」において、相互に協力することで合意しました。

今回の合意内容は以下の通りです。

1. 松下電器は、任天堂の次世代ゲーム機用DVDメディアおよびそれを再生するドライブの開発・供給を行う。
2. 次世代ゲーム機とデジタルAV機器の融合商品の開発を行う。
3. 新たなサービスを創出する、将来のデジタルネットワーク機器及びネットワークサービスへの応用展開を検討する。

DVDをゲーム機に搭載し、また、DVDとゲームを融合することにより、ポータブルなDVDでも、DVDシアターでも、自由に映画やゲームを楽しむことができるようになり、DVD応用の新たな世界を切り開くとともに、更には、次世代ゲームのグラフィックスエンジンを駆使した新しいタイトルも期待でき、DVDワールドをますます強化することになります。

従来より、松下電器では、21世紀デジタルネットワーク社会に向けたトータルコンセプトとして、「HII(Home Information Infrastructure)」を強力に推進しておりますが、映像、コンピュータソフト、カーナビゲーション、音楽と広範な分野に展開しているDVDの世界に新たにゲームエンターテイメントが加わるだけでなく、更にはネットワーク機能を付加することにより、ゲーム・音楽・映像等のコンテンツの受信や、デジタルネットワーク時代における、ホーム・モバイルでのチケット予約やE-mailも可能になり、「HII」の世界がより広がることになります。

このように、今回の提携により、「デジタルネットワーク家電」の開発加速、事業拡大が可能になり、松下電器と任天堂は、デジタルネットワーク社会の到来に大きく貢献できるよう、協力して推進してまいります。

任天堂の次世代ゲーム機の概要

任天堂次世代ゲーム機は、世界のベストテクノロジーを結集し、2000年代を見据えた設計となっています。その概要は以下のとおりです。

CPU:IBMカスタム・プロセッサー(PowerPCアーキテクチャー拡張)
　動作周波数　400MHz
　半導体プロセス　0.18ミクロン
　カッパー・テクノロジー(銅配線技術)
グラフィックス:米国ArtX社と共同設計フルカスタム・システムLSI
　動作周波数　200MHz
　半導体プロセス　0.18ミクロン　DRAM混載プロセス
メモリユニット:高速DRAMテクノロジー
　メモリバス・バンド幅　3.2GB/秒
ソフト供給メディア:松下電器DVDテクノロジー
　強化コピープロテクト技術採用

[次世代ゲーム機の説明資料]

任天堂は常に、かつてなかった楽しさ、面白さを開発し、新しい市場創造を目指して来ました。昨年暮れに全世界で発売したニンテンドウ64用ソフト「ゼルダの伝説」は「20世紀最高のテレビゲーム」との評価を頂きましたが、更に任天堂が目指すのは「21世紀のテレビゲーム」です。

ニンテンドウ64では既に、「ウェーブレース」で刻一刻変化する波の表現、そして「1080°スノーボーディング」で華麗に降り注ぐ雪の表現を実現し、ゲームの世界に新しいリアリティーを持ち込みました。新ゲーム機では究極のゲームソフトを開発したいと考えています。

画面に登場するキャラクターはそれぞれ個性豊かで、プレーヤーと「心地よい一体感」の得られる、「触れる楽しさ」を更に追求します。その為、より一層安定したリアルタイム・インタラクティビティーを可能にする技術を選択しました。

これらの要素を実現する為、ゲームの頭脳にあたるCPUはきわめて回転の速い演算能力を有し、またゲームの筋肉にあたる力強いグラフィックス描画能力、そしてそれらの能力を100%発揮させるメモリーテクノロジーと、あらゆる分野で世界のベストテクノロジーを結集致しました。これら、世界最高の技術をオーケストラのように絶妙に配置しています。

任天堂は、イマジナリーな感性溢れる世界を提供するゲーム作りに関しては、世界一であるという自負を持っています。新ハードの設計は、クリエーター達がよりのびのびと新たな世界を描き出せることを目指して行いました。そして、世界中の有能なクリエーター達がこの道具を使って、21世紀のエレクトロニクスエンターテイメント世界を開花させて頂きたいと念願致しております。





荒川實(あらかわ・みのる)
ニンテンドウ・オブ・アメリカ社長。1980年にハワード・リンカーン(現・会長)とともにNOAを設立。SNES(スーパーファミコン)につづき、N64をアメリカで成功させた立役者。

NOA(ニンテンドウ・オブ・アメリカ)荒川實社長インタビュー

ドルフィンの発売は来年のクリスマス ソフトの開発にも着手しています。

——ドルフィンプロジェクトはいつ頃始まったんですか?

荒川　2～3年まえ、'97年からです。

——ドルフィンについての新聞発表を見ていると、任天堂の山内社長のお話では"ゲーム機"、松下電器サイドでは"情報家電"と、双方に食い違いがあるようですが、どちらが本当なんでしょうか?

荒川　CPUはIBMのパワーPCを拡張したものを使い、DVDプレイヤーに松下電器のものを使うのが任天堂の次世代機ドルフィンだということを今回発表しました。でも、それだけじゃもったいない、このドルフィンをほかの分野にも使おうというのが松下電器の考えかたなんです。

——なるほど。

荒川　ですから、ゲーム機としては任天堂が発売しますが、たとえばテレビ関連商品、電話関連商品といったものは松下電器が販売することになるんです。

——ということは、ドルフィンは任天堂のもので、松下電器が発売するのは、ドルフィンのソフトも動く家電製品ということですか。

荒川　そうですね。以前にシャープからファミコン内蔵テレビやスーパーファミコン内蔵テレビが発売されたことがありますが、今回はその拡大版といった感じです。

——ドルフィンでゲーム以外の、つまり映画などのDVD用ソフトは見られるんですか?

荒川　映画の再生はできません。ソフトしだいでできるものもあるでしょうが、任天堂のドルフィンはあくまでゲーム専用機なので、映画の再生ができるようにすることは考えていません。

——一台のハードでドルフィン用のゲームも遊びたいし、DVDの映画も見たいという場合には、松下電器が発売するものを買うことになるわけですか?

荒川　そうですね。

——ということは、任天堂のドルフィンは映画の再生ができないぶんだけ価格が安くなるということですよね。販売価格は、どのくらいのラインをお考えですか?

荒川　価格はまだ発表できないし、ぼくもいくらになるか知らないんです。いま発表できるのは、ドルフィンの性能はプレイステーション2と同等かそれ以上、価格はかなり安くなるということだけです。

——64DDは、アメリカでは発売しないんですか?

荒川　しません。

——ドルフィンプロジェクトは、日本の京都の任天堂が主導しているのではなく、アメリカのNOA主導の計画のように感じるんですが、どうなんでしょう。

荒川　ArtXもIBMも、たしかにアメリカの会社です。でも計画としては任天堂全体で進めていますし、ドルフィンの開発を主導しているのは日本の任天堂の開発三部の竹田です。

——竹田さんということは、N64を作った方ですね。

荒川　そうですね。

——ドルフィンの発売は来年のクリスマスということですが、いまのN64の調子の良さを考えると、次世代機が出るには早すぎるように思えるんですが。

荒川　アメリカ国内の話ですが、N64は去年の末までに1100万台、プレイステーションは1400万台、合計すると2500万台が売れているんです。アメリカの世帯数が9000万世帯ですから、2500万台というのは、すでに30パーセント近い数字です。これを考えると、いま順調だとしても、これから先はそれほど多く売れるとは思いません。ソフトのほうは、ハードのピークが過ぎてからも2～3年は売れ続けると思いますが。

——でもやっぱり早すぎるような気がするんですが。プレイステーション2が発表されたことの影響でしょうか?

次世代ゲーム機・関連メーカー相関図



荒川　ドルフィンのソフトの開発はもう着手しているんですが、いま作り始めているのは、任天堂の情報開発部、レア社、レトロ社といった、任天堂の資本が入っているところだけなんです。今後、ソフトを開発する会社を増やしていくためには、そろそろ発表しておかないとと考えたわけです。いつまでも秘密を守ることもできませんから。こういう意味での、いまの発表です。

——現在開発に着手しているのが3社だけということは、N64の"少数精鋭主義"はドルフィンにも引き継がれるんですか?

荒川　ドルフィンの開発ツールが完成するのが、じつは今年の暮れなんです。それまでの間はパソコンを使っての開発になるので、高度な技術力が必要になるし、任天堂からのサポートも条件になります。我々も無制限にサポートできるわけではないので、どうしても少ない数からのスタートになります。

——ところでドルフィンは、ゲーム開発者にとって"開発のしやすいハード"になるんでしょうか?

荒川　弊社の竹田やレア社の技術担当者に聞くかぎりでは、「N64よりも開発しやすい」と言ってます。じつはぼくは技術関係のことにあまり詳しくないんですが、「ドリームキャストと比べてどうなん?」と聞いたら、「セガはこのへん(と、膝のあたりを指す)、ドルフィンはこのへん(と、頭の上を指す)」と言ってました。

——ソニーと比べるとどうなんですか?

荒川　ソニーもずいぶん作りやすいらしいですね。でも、「ソニーにも負けない」と言ってましたよ。

——ドルフィンのターゲット年齢層はどのあたりなんですか?

荒川　ソフトしだいですね。幅広く(笑)。日本と比べるとアメリカのN64ユーザーはやや年齢層が高めですが、プレイステーションのユーザーと比べるとずいぶん下です。だいたい、12歳から15歳が主流なんですが、最近はスポーツゲームにも力を入れていることもあって、すこし年齢層は上がっています。

——N64からドルフィンへの移行についてなんですが、ゆるやかに移行させることを考えているのか、バッサリ「今日からドルフィン」というふうに移行させるのか、そのへんを教えてください。

荒川　アメリカは国が広いせいもあるんでしょうが、いまでもNES(日本のファミコン)やSNES(スーパーファミコン)が現役なんですよ。SNESのハードは、去年1年で100万台売れました。ですから、N64もずっと現役だと思います。

——パートナーが松下電器である必要はあったんでしょうか? 任天堂一社でも新しいマシンを普及させられると思うんですが。

荒川　松下電器は、DVDのトップメーカーなんですよ。これは大きいです。

——ソフトのメディアがROMカートリッジからDVDに変わることになるわけですが、ROMカートリッジの利点が失われる心配はないんでしょうか?

荒川　ROMカートリッジも良いのですが、ソフトの容量が増えると値段がどんどん高くなってしまうのが欠点です。さらに、製造期間が長い。これは在庫リスクが高くなるということでもあります。その欠点のためにN64への参入ができなかったライセンシーもたくさんいました。しかし、CD-ROMと比べた場合、ROMカートリッジは違法コピーされにくいという長所がありました。これらの、ROMカートリッジの欠点を克服し、さらに長所も引き継げるというのがDVDだと思ってます。

——DVDはコピーできないんですか?

荒川　できないと聞いています。いま、CD-ROMのコピー被害はたいへんなもので、ヨーロッパではユーザーに渡っているソフトの半分がコピーなんです。だから、ハードが売れてもソフトは売れなくなってしまっています。大容量で、製造期間も短く、コピーもされない。いいとこ取りなのがDVDです。

——ドルフィンの流通は、従来通りの形なんでしょうか。通信を使った流通はお考えですか?

荒川　いまのところ、そこまでは考えていません。通信機能を使ったソフトに関しても、まだ具体的にはなっていません。まず、通信機能を使ったおもしろいゲームを作り、そこから始めていかないと。ハードとしての対応はできていますけどね。

(5月13日、E3会場にてインタビュー。文責・編集部)

次世代機はDVDドライブを採用

世界最大のテレビゲームとパソコンゲームのショー、E3(Electronic Entertainment Expo)を翌日に控え、ゲーム各誌の取材班が米国ロサンゼルスへと旅立った5月12日、松下電器産業株式会社と任天堂株式会社とが、業界を驚愕させる発表会を行った。発表会の名称は「松下電器 任天堂 提携発表会」だが、これはまさにニンテンドウ64に続く任天堂の次世代ゲーム機の発表会だったのだ。

ここで、松下電器と任天堂は21世紀のデジタルネットワーク家電分野において、包括的に相互に協力し合うことに合意したと発表。この提携において、松下電器は任天堂の次世代機に搭載するDVDドライブやDVDにおける著作権保護技術(コピープロテクト技術)、デジタルネットワーク技術などを、任天堂がデジタルコンテンツやグラフィック技術などを提供するという。

気になる発売日は2000年末

任天堂の次世代ゲーム機、コードネーム「Dolphin(ドルフィン)」は、ソフトの供給メディアにDVDドライブを採用し、ネットワーク機能を標準搭載して2000年末の全世界いっせい発売を目指すという。ハードウェアスペックは記者発表文に記載されているが、残念なことにCPUやグラフィックチップの能力(最大描画ポリゴン数など)、コ・プロセッサーの数やサウンド機能などは不明で、モックアップやデザインイラストなども発表されなかった。

唯一明かされた搭載されるDVDドライブについては、当初は再生専用で、書き込み機能については今後検討していくという。また、再生できるソフトは任天堂のゲームのみで、一般のDVDビデオなどを再生することはできない。Dolphinはゲーム専用機なのだ。

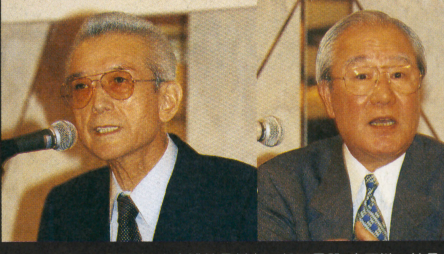
一方、松下電器では、このDolphinに一般のDVDプレイヤー機能(DVDビデオ、オーディオの再生機能)を付加した家電製品を、Dolphinと同時期か発売後のできるだけ早い時期に、Panasonicブランドで発売するという。

さらに松下電器ではこれを一歩進め、Dolphinはもちろん、家庭内のCSデジタル放送機器やAV機器、パソコンやインターネットなどを総合的に接続するためのデジタルプラットフォーム「X-21」を企画していると発表した。こちらはまだ両社のワークグループで検討を始めた段階で、具体的な機器イメージについては語られなかった。

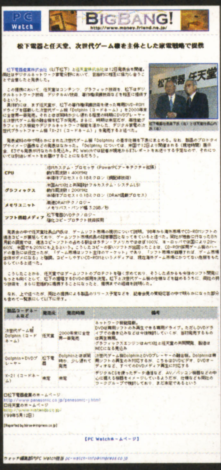
また、次世代ゲーム機が来年末、わずか1年半後に発売ということになると、立場が複雑なのが「64DD」だ。これについて任天堂の山内社長は、「64DDについては近く発表する」と述べるにとどまった。28ページに掲載した「巨人のドシン1」のように、すでに64DD用のソフトが見え始めており、今後の発表に注目したい。

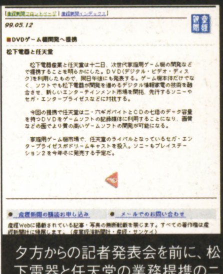
次号(8月号6/21発売)で大特集

まだまだ不明な点が多い任天堂の次世代ゲーム機だが、ネットワーク機能の標準搭載、そして任天堂単独ではなく松下電器によるデジタルプラットフォーム構想など、ゲーム機にとどまらない可能性を秘めているのは確か。次号ではさらに取材を進め、その詳細に迫る予定だ。期待して待っていてくれ。

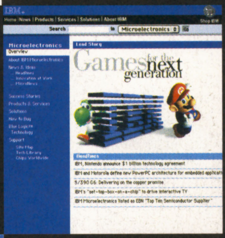


記者発表会での任天堂・山内溥社長(左)と、松下電器・森下洋一社長(右)。成長が見込まれるデジタルネットワーク家電市場を席捲する、強力なパートナーシップが誕生した。





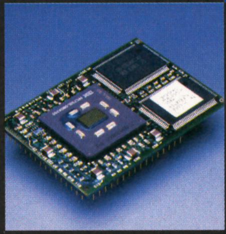
夕方からの記者発表会を前に、松下電器と任天堂の業務提携のニュースは、朝日、日経、読売、産経といった各新聞社のホームページで大きく報じられた。パソコン系出版社インプレスが提供するPCウォッチでは、詳細なスペックまでも掲載。そして夜にはNHKをはじめとするテレビ局のニュースで、一斉に報道されたのだ。



E3会場の巨大スクリーンに映し出されたDOLPHIN(ドルフィン)の文字(7ページの写真)。同時期には、CPUを開発するIBMのホームページにも、マリオとヨッシーがIBMのロゴと仲良く収まった画像が映し出されていた。



昨年末に発売されたセガの『ドリームキャスト』に対抗して、来年早々にも発売が噂されるソニーの『プレイステーション2』と、任天堂の『ドルフィン』。それぞれがカスタムのCPUを持ち、通信分野までをもにらんだスペックで、これからの次世代ゲーム機をリードしていく存在になる。
(図は『Dolphin』のコードネームから編集部が独自に作成したイメージ図です。)



ドルフィンに搭載されるCPUは、IBMが開発したカスタムチップ。IBM Gekko(月光)プロセッサーと呼ばれている。これはiMacをはじめとするMacintoshパソコンに搭載されている、Power PC G3というCPU(左の写真)をベースに開発された。

『ドルフィン』について一言!

飯田和敏氏(パーラム・代表)

具体的な形になるには時間がかかるでしょうから、気を長く持って見ていこうと思います。

ドルフィンで力を入れるという通信は、これからのテレビゲームが避けて通れない道だと思いますが、課金を含めたインフラの整備の問題などなどに対して、どのような対応を考えているのかが、気にかかります。

64DDで通信に関するいろんなことを実験して、その実験の結果をドルフィンに反映させるという考えかたもできますね。そうやって64DDの位置づけをしっかりして、64DDがドルフィンの橋渡しになるようにしてほしいと思います。

それと、今回、任天堂が提携する松下電器ですが、ゲームの世界では3DOで一度失敗してしまった会社というイメージがありますが、家庭用電気製品の世界では日本一の会社なんですよね。かつての、ビデオでのVHSとベータマックスで起きたことが再び……ということもあるかもしれません。

庶民派ゲームクリエイターとして気がかりなのは、まだ発表する段階ではないのでは、ということです。ドリームキャスト以降、プレイステーション2の発表にしろ今回のドルフィンの発表にしろ、タイミングが早過ぎるように感じます。現行のハードでまだ2～3年はちゃんと遊べそうなのに、早々に次世代機が発表されるのって、一体、誰の為に? という疑問が沸いてきちゃいます。新ハードを発表しなくても、「ディズニーのゲームがN64やゲームボーイで本腰入れて作られる」ということだって十分刺激的ですし、なによりもDDの行方が気になります。

岩田聡氏(HAL研究所・社長)

非常にパワフルな機械ができるので、わくわくしています。でも、いまはとりかかっている仕事を一生懸命やるだけです。

ゲームのおもしろさは、ハードのスペックだけで決まるものではありません。ゲームボーイという"枯れた"ハードが、『ポケモン』の登場によってみごとに復活したという例もありますしね。もちろん、ハードのスペックが良くなることは、武器になることだし、開発サイドの自由度が上がることなので、純粋に楽しみにしてます。

とにかく、楽しみにしていますよ。

平林久和氏(ゲームアナリスト)

任天堂、松下電器、IBM。この3社を結びつけたのはソニーへの対抗心だ。3社ともソニーとは組みたくない会社ばかり。「敵の敵は味方」ということわざがあるが、よくぞ集まったものだと思う。あと欠けているのは通信分野の会社。どこがパートナーになるのか注目する。それから今回のマシン開発は明らかにNOA(米国任天堂)が主導になっている。今後、任天堂の本社機能は京都を離れアメリカに移っていくのではないのか。

藤沢太一氏(ビデオシステム・広報)

私たちが作っているのは、F-1のシミュレーターやフライト・シミュレーターです。こういうジャンルのゲームでは、ハードの能力が高ければ高いほどありがたいんです。任天堂が今回の発表のような姿勢を見せてくれたことは、大歓迎です。

渡辺浩弐氏(ゲーム評論家)

ポイントは「ROMカートリッジにこだわり続けてきた任天堂が光ディスクに方向転換した」ということに尽きると僕は思います。ただしこれは、マリオ、ゼルダやポケモンとともに任天堂が歩き続けてきた王道とはあまりにも違うものでしょうね。指で読む映画、とか、触って遊ぶ音楽。そういうものに任天堂が今後どう取り組んでいくか、とても期待しています。

緊急アンケート募集

任天堂の次世代機ドルフィンについてアンケートを実施します。住所、氏名、年齢を明記して、官製はがきでご応募ください。〆切は5月31日(消印有効)。応募者全員のなかから抽選で10名様に、E3オリジナルグッズをプレゼントします(発表は発送をもってかえさせていただきます)。

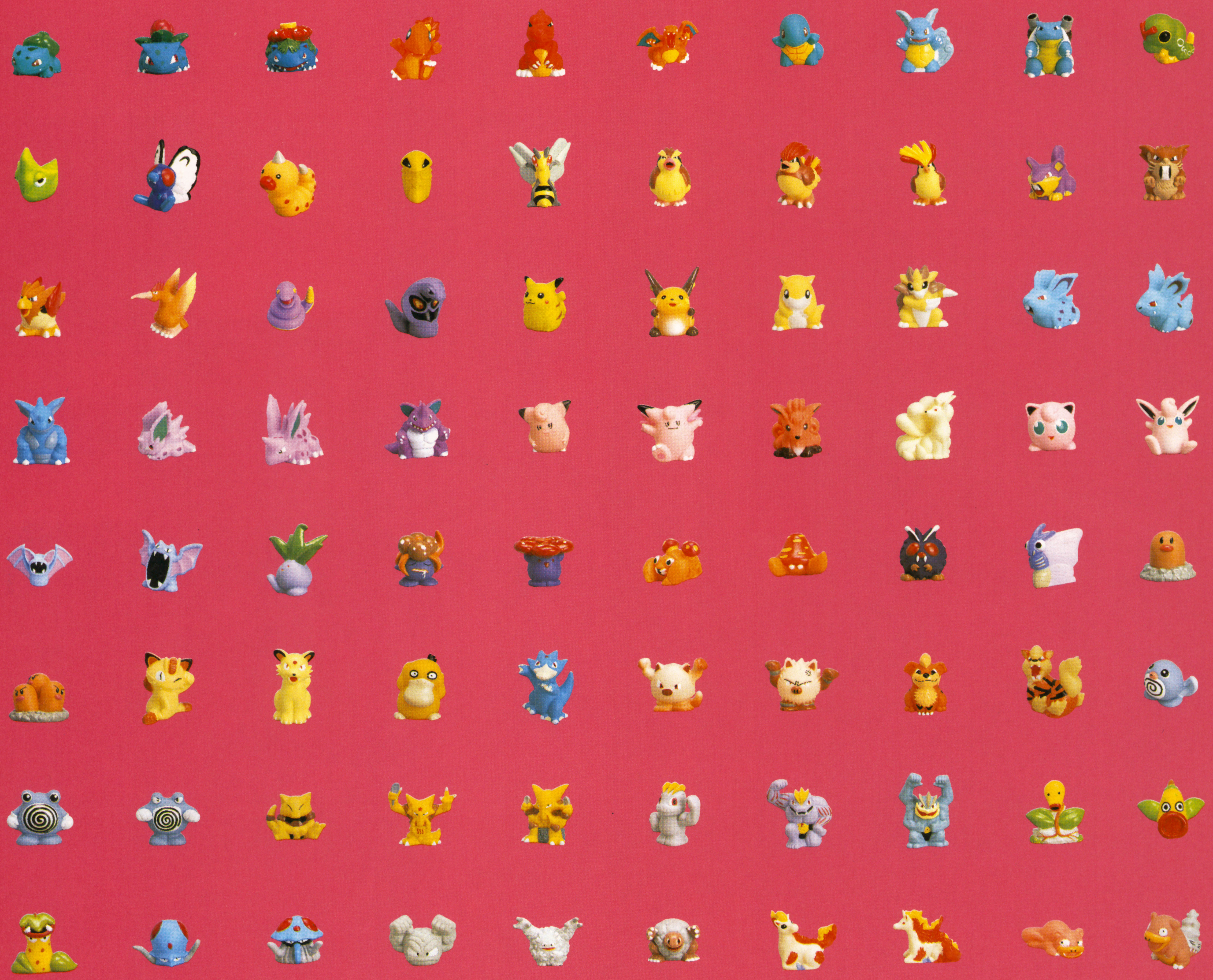
- ●ドルフィンが発売されたら買いますか?
- ●いくらだったら買いますか?
- ●移植してほしいソフトはありますか?
- ●参入してほしいメーカーを教えてください。
- ●色が選べるとしたら何色がいいですか?
- ●DVDの再生機能は必要だと思いますか?
- ●通信機能に期待していますか?
- ●マシンに名前をつけてください。

応募のあて先は以下のとおり。アンケート項目以外にも、あなたの考えたドルフィンの想像図や、思ったことを自由に書いてください。

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー ファミ通NP編集部
ドルフィンはどーなる係

徹底検証 ポケモン現象の秘密

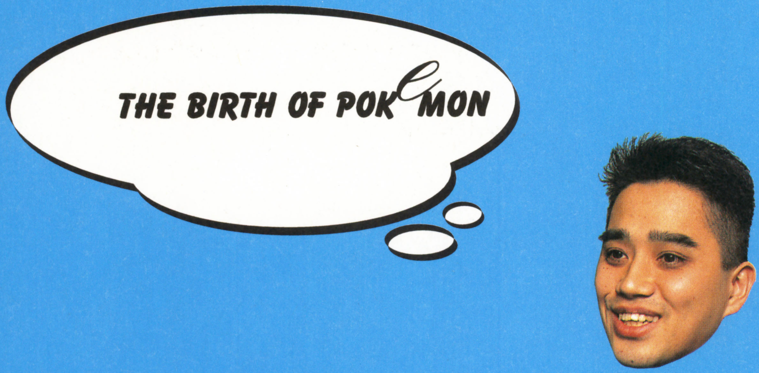
生誕3周年を迎えた『ポケットモンスター』。ゲームボーイ版『赤』『緑』から続々と生まれた関連商品はただ"売れた"というにとどまらず、ポケモン現象とでも呼ぶべき大きな成功をもたらしている。誰がこの現象を引き起こし、どのような過程を経て日本中を席巻し、さらに世界へ進出していったのか？　ゲームデザイナーであり原作者である田尻智と、プロモートしたスタッフたちは、巨大に"進化"した"ポケモン"をどう思っているのか？　いち"ゲーム"の枠を飛び越えた"モンスター"の謎に迫る。





THE SECRET OF POKEMON PHENOMENON:
A LITTLE INVENTION IN A POCKET THAT CREATED A GREAT SENSATION ALL OVER THE WORLD,
RE-ENTER THE SENSITIVE IMAGINATION OF TRICKSTARS.

POCKET MONSTER



天才・田尻智の道程～ポケモン誕生

THE SECRET OF POKEMON PHENOMENON:
A LITTLE INVENTION IN A POCKET THAT CREATED A GREAT SENSATION ALL OVER THE WORLD,
RE-ENTER THE SENSITIVE IMAGINATION OF TRICKSTARS.

POCKET MONSTER



田尻さん、『ポケモン』がこのようなブームになると予想していましたか？
きっとおもしろいゲームになる、と確信は持っていましたが、予想を遙かに上回るロングランですね。開発中は同世代人の懐古心をくすぐるようなゲームにしたい、という気持ちも強かったのですが、現在の子供たちのほうが敏感に反応してくれました。理想的な『ポケモン』の遊びかたを、子供たちが自主的に創り出してくれたことがブームにつながっていると思います。
理想的な遊びかたとは？
TVゲームというものはとても没入度の高い閉鎖的なものですが、通信ゲームにはその概念を変えるパワーがあります。たとえば『ポケモン』であれば、ポケモンに自分の名前をつけて好きな子にあげるとか、強いポケモンが欲しいという友だちにそれを貸してあげる代わりにラーメンをおごってもらうだとか、コミュニケーションツールとしての機能を持つが故に、ゲームの外にドラマを生むことができるのです。これからのゲームの概念は、ひとり遊びではなく「友だちどうしで楽しく遊ぶ」ことだと考えています。
では『金』『銀』は？
プレイヤーが予想以上に深く『ポケモン』を遊びかつ追求しているので、制作中の『ポケモン金』『銀』は、子供たちをさらに喜ばせ満足させられるようクオリティを高めるつもりです。ブームに対して喜んでばかりもいられません。『金』『銀』へのプレッシャーともなっているのですから。

任天堂提供の公式コメントおよび
『ポケットモンスター図鑑』（アスペクト刊）掲載のコメントより再構成しました。

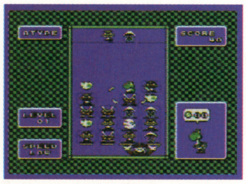
SATOSHI TAJIRI, THE WORKS

1989.6	『クインティ』／ファミコン／ナムコ
1991.9	『ジェリーボーイ』／スーパーファミコン／ソニー・ミュージックエンタテインメント（当時EPICソニー）
1991.12	『ヨッシーのたまご』／ファミコンおよびゲームボーイ／任天堂
1992.4	『まじかる☆タルるートくん』／メガドライブ／セガ・エンタープライゼス
1993.8	『マリオとワリオ』／スーパーファミコン／任天堂
1994.5	『ノンタンといっしょ くるくるぱずる』／ゲームボーイ／ビクターインタラクティブソフトウェア（当時ビクターエンタテインメント）
1994.7	『パルスマン』／メガドライブ／セガ・エンタープライゼス
1996.2	『ポケットモンスター赤』『緑』／ゲームボーイ／任天堂
1996.7	『バザールでござ～るのゲームでござ～る』／PCエンジン／NECホームエレクトロニクス
1996.10	『ポケットモンスター青』／ゲームボーイ
1997.1	『BUSHI青龍伝～二人の勇者～』／スーパーファミコン／T&Eソフト
1998.9	『ポケットモンスター ピカチュウ』／ゲームボーイ／任天堂
1999.1	『クリック メディック／プレイステーション／ソニー・ミュージックエンタテインメント
1999.X	『ポケットモンスター金』『銀』／ゲームボーイ／任天堂

SATOSHI TAJIRI, BIOGRAPHY

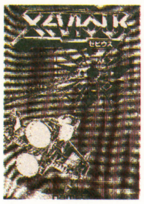
1965	8月28日、東京都町田市に生まれる。
1981	セガ・エンタープライゼス主催の『TVゲームアイデア大賞』にて優秀賞を獲得。
1982	国立工業高専在学中にアーケードゲームの攻略法を紹介する『ゲームフリーク』誌を創刊。
1984	TV、ラジオ、一般誌、コンピューター専門誌、ゲーム専門誌などあらゆるメディアでゲームに関する著述活動を展開。
1987	自主制作体制で『クインティ』を作り始める。
1989	4月に「株式会社ゲームフリーク」を法人登記。代表取締役に就任。
1990	小説『パックランドでつかまえて』（JICC出版局＝現・宝島社＝刊）を上梓。
1991	バンタンデザイン研究所電脳学科「ゲーム概論」ゲスト講師。
1992	マルチメディアグランプリの審査委員に任命される。
1995	『新ゲームデザイン』（エニックス刊）を上梓。
1996	ヒューマンクリエイティブスクールゲスト講師。
1997	ゲームボーイソフト『ポケットモンスター』が日本ソフトウェア大賞にて大賞を獲得。またCESA大賞ではニューコンセプト賞を獲得。






左から「クインティ」、「ヨッシーのたまご」、「マリオとワリオ」。









左から、「ゲームフリーク」創刊号、別冊「ゼビウス1000万点への解法」、先頃ゲームフリーク設立10周年を記念して配布された「ゲームフリーク」24号、田尻智の著書「パックランドでつかまえて」（絶版）、「新ゲームデザイン」。

『ポケモン』を田尻智に作らせた動機は大きく分けてふたつある。ひとつは、子供時代へのノスタルジー。いまひとつは、通信機能を持つゲームボーイを用い次世代の遊びを提案しようという作家の本能である。

1967年に放映が始まった『ウルトラセブン』に登場する三体のカプセル怪獣（ウインダム・ミクラス・アギラ。ちなみに『ウルトラマンレオ』では変身できなくなったモロボシ・ダンが"怪獣ボール"を投げる。中に入っている怪獣の名前はセブンガー）は、田尻と同世代の男性に強烈な印象を残している。田尻はまず、同世代の"大きなおともだち"に、かつての興奮を届けたかったのだ。むろん、子供のころに受けたボールを、いまを生きる子供たちに投げ返してあげたいという気持ちもあっただろう。ポケモン収集に関しても、怪獣カードをスクラップブックに貼り込んでいく「ワールドスタンプブック怪獣の世界」が元ネタなのではないか。

そして通信。『ポケモン』の開発が始まったのはいまから10年も前の話だが、通信のアイデアはそれよりもさらに遡る。
「ゲームボーイが出たとき、通信ケーブルでつなげるというところにすごく興味があった。僕はずっと前から、情報が行ったり来たりするゲームがあったらいいなあと考えてたから、これだ！って。でもやってみたら対戦に使うのがほとんど。で、モンスターみたいな生き物がゲームボーイの中を行ったり来たりするゲームを考えたんです」（ハイパープレイステーション・リミックスVOL.1「スペシャルインタビュー①田尻智」構成・文／加川良、粕川由紀）

『ポケモン』のカテゴリーはロールプレイングゲームであるが、ふたつの制作動機を結びつけたのはロールプレイングゲームの代表作『ドラゴンクエストⅡ』である。バランス調整が間に合わず結果として難度が高くなったこのゲームは、その難度ゆえに熱狂的なファンを獲得し（ちなみに「新ゲームデザイン」のカバーを手がけた松本弦人の『ジャングルパーク』の元ネタでもある）、いまでもシリーズの最高傑作として純ゲーム愛好家のフェイバリットのひとつに掲げられることが多い。その『ドラクエⅡ』には"ふしぎなぼうし"というアイテムが登場する。田尻はこのアイテムを求め、ただそれだけのために数日を費やしたが、ついぞ手に入れることはできなかった。しかし『ポケモン』のキャラクターデザイナーのひとりであり長年の盟友である杉森建はふしぎなぼうしをふたつも持っていたという。ふたつも持っているならひとつくれればいいのに、というのが田尻の気持ちだった。むろん通信機能がないファミコンでは、それはかなわぬ夢だったのだが。

収集、交換、カプセル怪獣といったさまざまなアイデアをロールプレイングゲームという母胎に着床させたゲーム、それが『ポケモン』の正体である。

田尻智がゲームフリークを法人登記した1989年から6年の歳月を費やして完成させた（開発ナンバー002）『ポケットモンスター』（以下『ポケモン』）は、その間の苦労に報いてあまりある大成功を収めている。

宮本茂の提案により『赤』『緑』のふたつに分割された『ポケモン』はその後並行バージョンである『青』『ピカチュウ』を生み、さらに『ポケモン』のゲーム性のキモである収集・交換・対戦といった要素を活かした関連ソフトをも、数多くこの世に現すこととなった。この夏には新しいシナリオと新しいポケモンを収録した『金』『銀』の発売が予定されている。オリジナルの『ポケモン』の本当の意味での続編にあたる『金』『銀』の登場が、ポケモン現象のターニングポイントとなることは間違いないだろう。第一作の『赤』『緑』から第二作の『金』『銀』に到る三年半という期間は、世相の移り変わりの早い現代においては、極めて長いものだろう。ひとつのゲーム機が生まれてから死ぬまでの長さに相当すると言っても言い過ぎではないはずだ。

ゲームのマーケットはまずハードありき。ビット数の倍増遊びのようなゲーム機の開発努力が先行するものだが、田尻はすでに滅びたと思われていたゲームボーイでソフトを制作し、ここまでマーケットを広げた。『ポケモン』というソフトのアイデアそれ自体が、ここまで『ポケモン』を延命させたのだ。いや、延命という表現は正しくないだろう。『ポケモン』はセンセーションの度合を増す一方だ。年表を見ればわかるが、関連商品やイベントが発売・開催される量はもはやそのすべてを追うことが不可能なほどで、98年度の下半期に始まった海外展開ももものすごいスピードで進んでいる。

もはやポケモン現象の進展は誰にも止めようがない。『金』『銀』を完成させるべく懸命に働いている田尻智によっても、である。

POKéMON BIOGRAPHY 1965-1999
ポケモン年表

●月刊コロコロコミック
毎月15日に発売される小学館発行の漫画雑誌。日本のキッズ・カルチャーのイノベーター。ポケモン情報をいちはやく届ける、ポケモン現象の中心地。77年4月創刊。現在の実売部数は180万部。中心読者は9〜15歳の男子。





●ゲームボーイ
当時任天堂の開発部長であった、故・横井軍平が企画・開発したモノクロ液晶ディスプレイの携帯ゲーム機。この初代ゲームボーイ開発時のコンセプトは「マルチソフト化したゲーム&ウォッチ」「カラー液晶でも稼働時間が短ければ意味がない」。通信ケーブルをオプションに持つなど、先見性が光ったハード。発売当時の定価は12500円（税抜）。

1965	8.28	田尻智、東京都町田市に生まれる
1977	4.15	「月刊コロコロコミック」創刊
1982	11〜	同人誌「ゲームフリーク」創刊
1989	4〜	「ゲームフリーク」株式会社化
	4.21	ゲームボーイ発売
	6.27	ファミコンソフト『クインティ』発売
1990	3〜	ゲームボーイ出荷数200万台突破
1991	3〜	ゲームボーイ出荷数500万台突破
1994	3〜	ゲームボーイ出荷数1000万台突破
1996	2.27	ゲームボーイソフト 『ポケットモンスター赤』『緑』同時発売

●ゲームフリーク
田尻智が創刊したゲーム攻略ミニコミ誌。全23号。「ゼビウス1000万点への解法」は通販で1万部以上を売り上げた。これが現在の株式会社ゲームフリークの母体となる。

●クインティ
田尻智ならびにゲームフリークの制作したゲームソフト第一作。パネルめくりタイプのアクションゲーム。発売元はナムコ。



●ポケットモンスター赤、緑
架空の世界ポケモンワールドを舞台とするロールプレイングゲーム。プレイヤーは、故郷のマサラタウンでオーキド博士にポケモンをもらい、ポケモン図鑑の完成を目指す旅に出る。道中150種類のポケモンをゲット（捕獲）しつつ、さまざまな町でほかのトレーナーと戦いながら、ポケモンを成長・進化させ、ついにはセキエイ高原で四天王とライバルを倒すまでの物語が描かれている。発売当時の定価は3900円（税抜）。

1996	2.28	別冊コロコロコミック4月号で漫画「ポケットモンスター」連載開始（連載開始時のタイトルは「ふしぎポケモンピッピ」）
	4.15	月刊コロコロコミック誌上で20名に幻のポケモン「ミュウ」プレゼントを実施。応募総数約78000通
	5〜	ポケモングッズ第一弾「ポケモンクラブ」発売
	7.15	月刊コロコロコミック誌上で100名に「ミュウ」プレゼント。応募総数約80000通
	7.21	ゲームボーイポケット発売
	9〜	『ポケットモンスター』出荷数100万本突破
	10.15	ゲームボーイソフト『ポケットモンスター青』期間限定誌上通販開始。小学館発行の8誌でのみ販売された
	10.20	「ポケットモンスターカードゲーム」発売開始
1997	1〜	株式会社トミーがポケモングッズによる売り上げ目標を100億円に設定（ポケモン100億円構想）。10月に目標は達成された
	3〜	『ポケットモンスター』出荷数300万本突破
	4.1	TVアニメ「ポケットモンスター」テレビ東京系列で放送開始
	4.14	ゲームボーイライト発売
	6〜	『ポケットモンスター青』新規発売。小学館の雑誌に加えローソン全店に販売チャネルが拡大された
	6.28	TVアニメ主題歌「めざせポケモンマスター」CDシングル発売。185万枚の大ヒットとなる
	7.17	トミーが「てのひらピカチュウ」発売
	7.25〜	JR東日本のポケットモンスタースタンプラリー開催。10万人が参加
	8〜	『赤』『緑』『青』三つのバージョンの売り上げ合計が『スーパーマリオブラザーズ』を超える
	9月	永谷園のポケモンカレーとポケモンふりかけの売り上げが、発売後半年（ふりかけは5カ月）でそれぞれ10億円を突破。同社の中間決算で経常利益が前年同期比2%増の13億3000万円と発表される
	9.21〜10.31	NINTENDO64を買うと「なみのりピカチュウ」が抽選で1万名に当たるプレゼントが実施される
	10.7	TVアニメ特番「ポケットモンスター・秋のスペシャル」の視聴率が17.4%を達成し、同日ゴールデンタイムのトップとなる

●ふしぎポケモンピッピ
別冊コロコロコミックスペシャル（偶数月30日頃発売）にて「ポケットモンスター」のタイトルで連載（現在は月刊コロコロコミック）・続刊中のコミックス。著者は穴久保幸作。



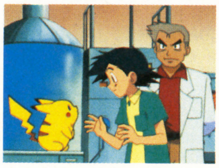


●ポケモンクラブ
玩具を同梱した菓子。初回25万個を出荷した。発売元はバンダイ。定価100円（税抜）。

●ポケットモンスター青
もともとは田尻智が違う角度から「ポケモン」を考えるために作った私家版。ストーリーは「赤」「緑」と同じだがポケモンのポーズグラフィックが一新されているほか、マップの一部が変更されている。定価3000円（税抜）。



●TVアニメ　ポケットモンスター
平均視聴率が15%を超える人気アニメ。ストーリーの大枠はゲームボーイ版をなぞっているが、サトシの従える最初のポケモンがフシギバナ・ヒトカゲ・ゼニガメではなくピカチュウになっているところが特徴。ライバルにロケット団（ムサシ・コジロウ・ニャース）を配し賑やかな対決構造を作っているのもポイント。一匹一匹のポケモンを葛藤の対象に据えたシナリオに、スタッフの「ポケモン」理解度の高さが窺える。シリーズ構成は『魔法のプリンセスミンキーモモ』『戦国魔神ゴーショーグン』などのTVアニメで知られる脚本家の首藤剛志。



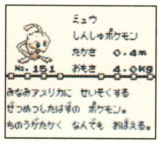


●めざせポケモンマスター
主人公サトシの声優である松本梨香が歌っている。ポケモン151匹の名前を呪文のようにライム＆ラップするカップリング曲の「ポケモンいえるかな？」（唄：イマクニ？ レイモンド ヒロコ）も大流行した。発売元はメディアファクトリー。定価950円（税抜）。

●ポケットモンスタースタンプラリー
対象となる各駅で下車し、設置されたスタンプを押し、すべてのスタンプを押すまでそれをくり返す「スタンプラリー」のポケモン版。規定の10駅を回ると全員にJR東日本ポケモントレーナー認定証、30駅で全員に限定版ポケットモンスターカード、参加者全員の中から抽選で1000名にスペシャルピカチュウグッズがプレゼントされた。

●ポケモンふりかけ
永谷園のふりかけ。さけとおかかの二種類。おまけはポケモンミニモデル。レア・モデルには金粉入りがある。





●ミュウ
151匹目のポケモン。スタッフでもごく一部しかその存在を知らず、通常のプレイでは出現しない。口コミやインターネットでその存在が噂され、公式に告知しようということになり、プレゼントに到った経緯がある。



●ゲームボーイポケット
故・横井軍平が任天堂を退社する際に残したゲームボーイの新バージョン。軽量化・低価格化を図ると同時にさまざまな色のバリエーションを揃えることで小物としてもアピール。新規「ポケモン」ユーザーの開拓を手伝う役割を果たした。位相差偏向フィルター使用STN型ドットマトリクス液晶の採用により、陽光の下でも初代ゲームボーイに比べて画面が見えやすくなっている。発売当時の定価は6800円（税抜）。

●ポケットモンスターカードゲーム
「ポケモン」を欧米で人気の高いトレーディングカードゲーム化したもの。もともとの「ポケモン」のゲーム性にもカードゲームのルールは援用（収集・交換・デッキの形成）されている。発売元はメディアファクトリー。



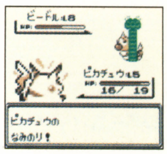
●ゲームボーイライト
バックライト付きのゲームボーイ。暗所では液晶画面が見えなくなるゲームボーイの弱点を補う目的で開発された。定価6800円（税抜）。

●てのひらピカチュウ
トミーの「ポケモン100億円構想」を、1/1（実物大）ぬいぐるみピカチュウとともに現実のものにした大ヒット商品。ファンシー・キャラクターとしてのピカチュウをアピールしたフィギュア系グッズ。音声センサーで声が出る。定価1280円（税抜）。



●ポケモンカレー
永谷園のレトルトカレー。ソーセージ・コーン入りとビーフ・コーン入りの二種類。おまけはシール。レア・シールにはシルバーとホログラフィーがある。





●なみのりピカチュウ
通常、でんきタイプのポケモンであるピカチュウが覚えられないはずの「なみのり」を覚えているピカチュウ。「ポケモンスタジアム」のマスターボールカップのファイナルバトルで勝つことでもピカチュウに「なみのり」を覚えさせることは可能であるようだ。

1997	11.11	TVアニメ「ポケットモンスター」第33話の視聴率が18.6%を記録
	11.13	任天堂が97年4月―9月期の中間決算を「売上高前年同期比56%増の2030億円、経常利益同64%増の491億円」と発表。同期の半年間だけで『ポケットモンスター』378万本を売り上げた
	11.27	TVアニメ「ポケットモンスター」ビデオレンタル開始
	12.16	いわゆるポケモン事件発生。翌週以降一時放送が中断、同作品のビデオレンタルも中止
1998	2.1	TSUTAYAがTVアニメのビデオレンタルを再開
	2.21	ポケットカメラ、ポケットプリンタ同時発売
	3.27	ポケットピカチュウ発売
	4.16	TVアニメ「ポケットモンスター」放送再開。時間帯が午後6時30分から午後7時のゴールデンタイムに移動した。視聴率は16.2%を記録
	4.25	東京・日本橋にポケモンセンタートウキョー開店
	5～	米国ジョージア州アトランタ市で開催されたE3（エレクトリック・エンタテインメント・エクスポ）でNOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）のハワード・リンカーン会長が「ポケモンは米国でもメガヒットする」とスピーチ
	7.2	全日空のANAポケモンジェットの披露会が実施される
	7.18	映画「劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」「ピカチュウのなつやすみ」東宝系で全国公開
	7.25～	ポケットモンスタースタンプラリー開催。開催期間をひろげ対象駅を30駅から13駅に減らしたことで、より参加者に配慮した内容になった。
	8～	小学館がユニバーサル・スタジオ・コンシューマー・ジャパンと業務提携
	8.1	NINTENDO64ソフト『ポケモンスタジアム』発売
	8.25	米国カンザス州トピーカ市が一日だけ「トピーカチュウ市」に名称を変える
	9.7	TVアニメ「POKéMON」全米の約86%の地域（111局）で放送開始
	9.12	ゲームボーイソフト『ポケットモンスターピカチュウ』発売
	9.28	ゲームボーイソフト『POKéMON赤』『青』発売。発売後1カ月で出荷数100万本を突破
	10～	郵便局がポケモンのポストカードセットを発売



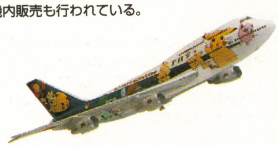
●TVアニメ　ポケットモンスター　ビデオ
一巻につき三話分のエピソードが収録されている。当初はレンタルのみだったが、現在ではセルもある。



●ポケットカメラ、ポケットプリンタ
ゲームボーイ用のオプション機器。ポケットカメラはモノクロ4階調。レンズが180度回頭するので自分で自分を撮影することもできる。本体カラーは4色。カメラ定価5500円、プリンタ定価5800円（各税抜）。

●ポケモンセンタートウキョー
ポケモンユーザーである子供たちの親を顧客ターゲットとするポケモングッズ専門店。ここでしか買えないポケモングッズを含め1500点以上の品揃え。

●ANAポケモンジェット
一機あたりの塗装代がウン千万円もするという"ポケモンペイント"を施したキャラクター機。ポケモンジェットオリジナルグッズの機内販売も行われている。

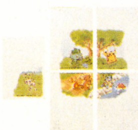




●ポケモンスタジアム
ゲームボーイ版『ポケットモンスター』で育てたポケモンを使用して3Dポリゴンによる迫力のポケモンリーグを戦うことができるNINTENDO64ソフト。ソフト単体で遊ぶ場合にはデフォルトのレンタルポケモンを使用することになる。ポケモンリーグに登場する40匹を使用できる。64GBパック同梱。定価6800円（税抜）。

●ポケットモンスターピカチュウ
ポケットプリンタ対応で、ポケモン図鑑をシールにプリントできる。なみのりピカチュウ用のミニゲームもある。シナリオは前三作と共通だが、アニメ（サトシが最初に連れていくポケモンがピカチュウ）の世界観に対応したゲームと言えなくもない。定価3000円（税抜）。





●ポケモンポストカードセット
9月中に予約を受け付け、10月に郵便局が発売した。ポストカードの裏の図柄を組み合わせると一枚の大きなイラストになる、という仕掛けが施されていた。

●ポケモン事件
TVアニメ「ポケットモンスター」第38話「でんのうせんしポリゴン」の透過光が明滅する場面を見た児童がけいれんなどの症状を起こしたという事件。信頼に足る"被害者"の数は六百人程度とみられている。以後、光の輝度や明滅間隔に一定のレギュレーションを設け、TVアニメの開始時に「室内を明るくし近づきすぎないよう」警告するメッセージを流すなどの対応がとられるようになった。この38話は現在に至るまでビデオ化されていない。



●ポケットピカチュウ
任天堂が発売した万歩計式携帯液晶ゲーム機。ソフトとハードは一体形成。歩くと溜まるワット（電気）を上げて、ピカチュウと仲良くなるのが目的。定価2500円（税抜）。



●ハワード・リンカーン
荒川實NOA代表取締役社長の長年のパートナー。アメリカ海軍専属の弁護士時代、横行するアーケード版「ドンキーコング」の海賊版退治に頭を悩ませていた荒川に相談を持ち込まれたのがふたりの出会い。弁護士と探偵を大量に動員しFBIと連携して海賊版の摘発にあたり、以降のNOAのビジネス展開を容易なものとした功績がある。のち、リンカーンは荒川からの「共同経営者になってくれないか」という申し出を受け副社長に就任、現在は会長職に就いている。

●ミュウツーの逆襲 ピカチュウのなつやすみ
佐藤藍子が「ミュウツーの逆襲」でキャラクターボイス、「ピカチュウのなつやすみ」でナレーションを担当したことでも話題を呼んだ劇場用オリジナルアニメーション。



●TVアニメ POKéMON
サトシ（日本）→アッシュ（米国）などというように、人物やポケモンの名前のほとんどを北米用にローカライズした以外は日本版とまったく変わらない。ただしピカチュウの名前はそのまま。問題の38話は放映されていない。日本には存在しないDVD版が発売されている。

●POKéMON赤、青
発音はポキモン。「ポケット～」というタイトルが商標の問題で使えないためのタイトル変更。内容は「赤」「緑」に対応しているようだ。米国内価格29ドル95セント。



●ゲームボーイカラー



反射型TFT液晶を使用したカラー版ゲームボーイ。カラー対応していないソフトも擬似カラー画面でプレイできる。本体上部に赤外線通信装置があるのが特徴。本体カラーは6色。非売品や限定品にはパナソニックオリジナル、ハローキティ、ANA、コロコロ、ドラえもん、ポケットモンスター発売3周年記念モデルなどのバージョンが存在する。発売当時の定価8900円(税抜)。

●ポケモンセンターオーサカ

コンセプトはトウキョーに同じ。



●ピカチュウのふゆやすみ

新作アニメ2本と「幻のポケモンX ルギア爆誕」の予告編を収録、約25分。発売元は小学館。定価1500円(税抜)。

●北米版ポケモンカードゲーム

マジック・ザ・ギャザリングを始めとしたカードゲーム、またトレーディングカードゲームの本場であるアメリカのほうがカードゲームの認知度は高く、爆発的なヒットを続けている。





●ピカチュウカー

この前年に全米10都市へ向けたポケモンパトロールなるキャラバンにも参加している。



●ポケモンスナップ

野生のポケモンの棲息するポケモンアイランドで、ポケモンの仕草や表情を写真に撮るのが目的のカメラアクションゲーム。撮影した写真は実際にシールにすることが可能。アルバムを作るだけでなく、交換する楽しみも持つあたりは本家譲り。定価6800円(税抜)。

●ポケモンフェスティバル'99春

熊本・大阪・東京・仙台・名古屋の5会場で開催されたイベント。『ポケモンピンボール』などポケモン関連ゲームソフトの体験ゾーンが設けられたほか、熊本と仙台ではポケモンカード大会が、そしてすべての会場でポケモンリーグ特別大会「ファンシーカップ」が開かれた。

●ポケモンスタジアム2

『ポケモンスタジアム』の続編。前作と異なり、『赤』『緑』『青』『ピカチュウ』に登場する全151匹を使うことができる。大会の種類も増えている。定価5800円(税抜)。



●幻のポケモンX ルギア爆誕、ピカチュウたんけんたい

三体の伝説のポケモンに加え未知のポケモン・ルギアが登場する大作『幻のポケモンX ルギア爆誕』、前年公開された『ピカチュウのなつやすみ』に続く"人間が出てこない"ポケモンファンタジー第2弾の『ピカチュウたんけんたい』が7月17日(土)から全国東宝洋画系でロードショーされる。

1998	10.21	ゲームボーイカラー発売
	11.2	北米版ポケモンピカチュウ（日本のポケットピカチュウ）発売
	11〜	全米のケンタッキーフライドチキン5000店でタイアップキャンペーンを実施
	11.14	大阪・梅田にポケモンセンターオーサカ開店
	11.16	TVアニメ「寵物小精霊」香港で放送開始
	11.25	「幻のポケモン X爆誕」と、ポケモンの名を伏せた仮タイトルで新作映画の製作記者会見が行われる
	11.28	TVアニメ「神奇寶貝」台湾で放送開始
	12.12	NINTENDO64ソフト『ピカチュウげんきでちゅう』発売
	12.12	OVA「ピカチュウのふゆやすみ」発売
	12.18	ゲームボーイソフト『ポケモンカードGB』発売
	12.24	TVアニメ「寵物小精靈」上海で放送開始
1999	1.9	「ポケモンカードゲーム」全米で発売
	1.10	TVアニメ「寵物小精靈」北京で放送開始
	1.22	オーストラリア／ニュージーランドでポケットピカチュウ発売
	1.28	TVアニメ「ポケットモンスター」オレンジ諸島編放送開始
	2.8	米国国際おもちゃフェアにピカチュウとピカチュウカー（黄色のフォルクスワーゲン・ビートル）が参加
	2.13	キッズ・ワーナーブラザース・ネットワークチャンネルで「POKéMON」放送開始。全米同時刻放送を実現
	2.24	ANAポケモンジェットUSバージョン就航。ニューヨーク行き国際線（NH10）
	3.21	NINTENDO64ソフト『ポケモンスナップ』発売
	3.27〜	ポケモンフェスティバル'99春が開催される
	4.14	ゲームボーイソフト『ポケモンピンボール』発売
	4.30	NINTENDO64ソフト『ポケモンスタジアム2』発売
	夏	ゲームボーイソフト『ポケットモンスター金』『銀』同時発売
	夏	映画「幻のポケモンX ルギア爆誕」「ピカチュウたんけんたい」東宝系で全国公開
	年内	ゲームボーイソフト『ポケモンピクロス』発売予定

●ケンタッキーフライドチキン

フライドチキンのチェーン店。ポケモンのビーンズパック、ポケモントイ付きキッズミールなどを販売した。ピカチュウの財布などのグッズがおまけとして付いてきたらしい。

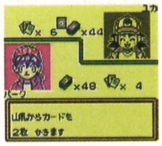


●ピカチュウげんきでちゅう

開発は有限会社アンブレラ。NINTENDO64VRS（音声認識システム）を用いピカチュウへの接触に挑む対話ゲーム。定価9800円(税抜)。

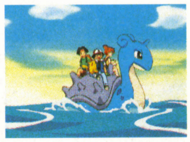
●ポケモンカードGB

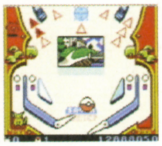
トレーディングカードゲームの「ポケモンカード」の逆移植。伝説のカードを手に入れるために8人の個性的なクラブマスターに戦いを挑むというロールプレイングゲーム調のストーリーにのっとってカードバトルを進めていく。また互いのゲームボーイを近づけ、赤外線を用いたGBリンクで「カードポン！」をすると新しいカードが一枚ずつ生まれるというカードポン！システムを搭載したことでも話題を呼んだ。定価3500円(税抜)。



●TVアニメ ポケットモンスター オレンジ諸島編

セキエイ高原でポケモンリーグを戦ったあとの後日譚。オーキド博士に頼まれ、オレンジ諸島にあるダイダイ島に住むウチキド博士から"転送できない謎のモンスターボール=GSボール"を受け取りに行ったサトシたちは、その帰路オレンジリーグへの出場を目指す。



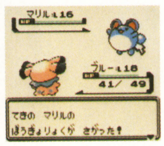


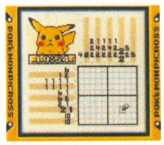
●ポケモンピンボール

振動カートリッジによりピンボールの感触を再現している。台から出てくる150匹のポケモンをゲットできるという楽しみもある。定価3800円(税抜)。

●ポケットモンスター金、銀

『赤』『緑』『青』『ピカチュウ』とは異なるシナリオによる"完全新作"。メインのゲームシステムを継承しており、前四作で育てたポケモンを通信ケーブルを用い移動させることができる。すべてのバージョンの『ポケットモンスター』、すべてのバージョンのゲームボーイに対応している。バージョンにより通信できないということがないことは、昨今のハードの進化スピードを考えると驚異的である。価格未定。





●ポケモンピクロス

ルールはこれまでの『ピクロス』と変わりなし。ただしピクロスを完成させ浮かび上がったポケモンをポケモン図鑑に記録できるなど、ポケモンファンの心をくすぐるゲームデザインがなされている。画面内に登場するポケモンのリアクションも楽しみのうちのひとつだ。価格未定。

POKéMON'S WAVE BEATS JAPANESE MEDIA

コミックス化から始まった ポケモンのメディアミックス



ゲームボーイソフトとして生まれた『ポケモン』は発売とほぼ同時に別冊コロコロコミック誌上で漫画化され、連載を開始(『ふしぎポケモンピッピ』=現在は『ポケットモンスター』のタイトルで月刊コロコロコミック誌にて連載中)する。そして尻込みするゲーム制作・販売サイドを小学館が説得するかたちでアニメ化を推進し、ポケモン現象を生じさせた。この過程を、当事者である小学館の久保雅一の談話をもとに検証する。

THE SECRET OF POKEMON PHENOMENON:
A LITTLE INVENTION IN A POCKET THAT CREATED A GREAT SENSATION ALL OVER THE WORLD,
RE-ENTER THE SENSITIVE IMAGINATION OF TRICKSTARS.

POCKET MONSTER

コミックス

冒頭の田尻智の言にあるように、『ポケモン』がブームを起こしたのは子供たちが自分たちなりの遊びを創造したからであるが、短期間のブームを超え"ポケモン産業"を成立させることができたのは、ひとえに『ポケモン』が送り手と受け手のあいだでキャッチボールが可能な商品だったからであり、送り手がその性質を察知し受け手へボールを投げたからである。コロコロコミック誌の副編集長として、また小学館キャラクター企画室室長として、ポケモンの普及に尽力してきた久保雅一はこう語る。

「最初に『緑』をやってみて、なるほどけっこうおもしろい要素が入っているな、と思いました。ただ、イラストを見ると中性的ですよね。95パーセントが男の子読者のコロコロからすると"弱いかなぁ"っていうのは正直ありました。それにモノクロ画面だと、色がわからない。N64だ、プレイステーションだ、セガサターンだ、グリグリに動くぞ、オールナチュラルカラーだ、とか言ってる中で、片やモノクロの画面ですからね。どんなにキャラクターがよくてもちょっと打ち出しが弱い。ただ、コロコロの読者はGBの所持率が高かったので、企画を真面目に組みました。さらに加速したのは、ミュウのプレゼントを行ってからですね」

TVCFは対戦ケーブルで対戦ができるというシステムを強調したもので、それは本来ユーザーにアピールすべきプレイ実感(対戦のみならず交換とそれによる進化の加速が重要)とかけ離れておりあまり効果的ではなく、販売本数の伸びはのちに"演歌"と称されたようにじわりじわりとしたものだった。漫画に対する読者の反応もしかりで、

「連載当初は"むちゃくちゃいい"というほどではなかった。ただ、徐々にはよくなってきました」

と久保は言う。『ポケモン』の漫画化案をクリーチャーズの石原恒和が小学館に持ち込んだのは95年の11月。翌年のゲームの発売まで間がなく、月刊の枠を確保できないために別冊コロコロに漫画ページをとったといういきさつがある。スタート時、静かな展開を見せていた『ポケモン』は、しかし、ミュウの存在が発覚すると同時に事態は急転、ブレイクスルーの兆しを見せ始める。

ミュウ

ミュウとは幻のポケモンである。『赤』『緑』の中に存在するポケモンは150匹というのが公式なアナウンスであり、ユーザーはもちろんのこと、ごく一部のスタッフを除く関係者も、小学館の久保も、それがポケモンのすべてだと思っていた。ところが読者からコロコロコミック編集部に151匹目のポケモンが存在するという報告が届き、久保は

「聞いてないよ」

と驚かされることになる。それは、任天堂の最終検査直前のマスターROMにひっそりと入れられたポケモンだった。その存在を知っていたスタッフでさえも、「いつか何かに使えるかも」という程度の認識しか持っておらず、さほど重要視していなかったのである。デバッグ用のプログラムを消去した領域にデータを入れたというものだったらしく、もちろんふつうにゲームを進めている限りではミュウは出現しない。ある操作を加えるとグラフィックが、そして操作次第では名前もパラメーターも、ミュウであるポケモンが現れてしまう。つまり、偶然にしか出会えないモンスターなのである。となれば、できるものなら何の問題もなくプレイできるきちんとしたミュウを欲しいと思うのが人情だ。コロコロコミック編集部はこの存在を知るや、読者とポケモンを交換するというかたちでミュウをプレゼントすることを思い立つ。こうして"幻"だったはずのミュウは"対戦に使える"ポケモンとなり、衆目にさらされることとなった。ミュウのデータプレゼントに対する応募は78000通。当時の『ポケモン』のユーザーを約30万人とすると、じつに3割をコロコロコミックの読者が占めていることになる。久保が色めき立ったのも無理はない。はがきでの応募のほかに、久保はコロコロのイベントでもミュウ配布を実施した。もちろん事前告知ナシ(シークレット)である。

「CESAに頼まれてイベントをやったんです。そのイベントにゲームボーイと『ポケモン』のソフトを持って来るといいことがありますよ、という告知だけ事前にしてね。そうしたら子供たちがゲームボーイを持って来て"やっぱり配ってるよ"とか言ってる。そのときは、任天堂さんみたいなベンダーのマシーンがあって配ったわけじゃなくて、1本1本ケーブルをつな



COMICS

小学館から多数の単行本が出版されている。アニメ版3タイトルを除いても、企画色の強い「ポケットモンスター全書」、ちゃお連載の少女漫画「ポケットモンスターPiPiPi★アドベンチャー」、本家の「ポケットモンスター」、その他「ポケットモンスターSPECIAL」、「ポケモンゲットだぜ！」、「電撃ピカチュウ」などなど。他社からも4コマの単行本が出版されており、さながらポケモンの進化を見るような増殖ぶりである。



久保雅一

くぼ・まさかず。1959年北海道生まれ。早稲田大学教育学部卒業後、株式会社小学館に入社。てれびくん編集部を経てコロコロコミック編集部に配属となり、以降TVアニメ『爆走兄弟レッツ＆ゴー』『ポケットモンスター』TV情報番組『おはスタ』ラジオ『ポケモンアワー』子供向け総合イベント『次世代ワールドホビーフェア』などにさまざまな肩書きで仕掛け人として携わる。現在は小学館キャラクター企画室室長・月刊コロコロコミック副編集長・小学館ミュージック＆デジタルエンタテインメント統括プロデューサー・小学館プロダクションメディア部ゼネラルプロデューサーを兼任。

いで、手配りしたわけです。アルバイト雇って彼らに配りかたを説明して、つぎつぎにROMを入れ替えて……」

　おそらく、ここが核心だろう。たとえどんなにおもしろいゲームであっても、ああおもしろかった、で終わってしまえばそれきりである。商品展開は不可能だ。コロコロらしい展開とは、情報をやりとりするメディアである雑誌やTVを中継地点とし、送り手と受け手が相互に情報を発信し交換し合うというコミュニケーションを前提として成り立つ、提案・発展型のビジネスのことである。その題材には、ああおもしろかった、では終わらないタイトルなりキャラクターが必要だ。『ポケモン』はその条件を完全に満たしている。なにしろ、ゲームボーイと通信ケーブルを介して編集部の雇ったアルバイトとユーザーが直にポケモンを交換しているのである。距離はゼロ。

　少々話が逸れる。ユーザー＝読者はダイレクトで早い情報を好む（近年、編集という技術に対する読者からの異議申し立ての代表例は、発言を編集しない生のままのインタビューを読ませろ、というものだ）。たとえばWWWやニフティの掲示板は事件の翌朝のワイドショーにおける知ったかぶった識者のコメントよりも内容に富みかつ早い情報を発信するが、『ポケモン』にはそのようなスピード＝フットワークと、そしてなにより接続性＝ネットワークがある。子供と友だち、子供と親、子供と社会が互いに認証し接続し合いネットワークを築けるという特徴がある。久保ら送り手側の人間は、第1回東京ゲームショウの隣りでやったコロコロのイベントで、『ポケモン』に潜在するパワーを如実に感じ取ったに違いない。

ポケットモンスター青

「ミュウを配るということがひとつのヤマになって、つぎに何しようかというときに出てきたのがブルーバージョン。100万本突破記念で誌上に出しましょう、こういうかたちで売ったらどうですか、と任天堂さんに企画書を出した。ところが、小学館で売ることはできないか？　と言われて」

　誌上通販で60万本の『ポケットモンスター青』を売るという作業はかなりの難事で、久保が販売本数を30万本と想定して作り上げたスキーム（仕組み）は受付が始まってからわずか三週間でパンクした。顧客の住居移転などによる料金未回収や、読者への対応、スキームのパンクに伴う受付業務の外部委託費など問題がないではなかったが、60万読者の反応があったと考えれば雑誌の企画としては大成功の部類に入るだろう。また同じ号（10月15日発売・月刊コロコロコミック）で発売直前のポケモンカードを2枚、そして次号でポケモンカードを一覧できるポスターを付け、上々の反応を得ている（久保いわく「反応としては早かった」）。第2回目のミュウプレゼントを実施した7月15日発売号では別冊から引っ越してきた漫画『ポケットモンスター』の連載が始まっており、ここまでの半年でポケモン現象の土台は確かなものになっていた、と言える。

「8月のお盆明けに任天堂さんに行って、『ポケモン』のこれからについてプレゼンをやったんですね。延々三時間くらいしゃべりましたよ。その中に『青』『金』『銀』のプロモーションがあって、アニメがあって、映画があった。だからそのとき出した企画を、現在進行させていることになりますね」

アニメ

『ポケモン』のアニメ化に対する任天堂の反応は当初否定的なものだった。これは無理もない。すでにゲームソフトとして成功を収めている作品をアニメ化したところで益は少なく、もし仮に放映が半年で終わってしまいでもしたら、その時点で商品寿命が尽きてしまうかもしれない、リスクが大きい、と踏むのは極めて正常な判断だ。久保はそれを「要はやったことがないから……」と表現した。メディアミックス商法でさまざまな経験を重ねてきた久保には、成功の青写真がくっきりと印画できていたのだろう。久保は石原らに同行を頼み、8月の末に再度プレゼンテーションを行った。

「そう簡単には引き下がらないぞ、という気持ちは伝わったと思うし、石原さんは応援すると言ってくれた」



ANIMATION

TVシリーズはオレンジ諸島に舞台を変え毎週放送中。さすがに途中でメインキャストのうちの誰かが他界するという事態は考えにくいが、長期に渡るシリーズではそのような心配もしなければならないだろう。声優陣は演技力が高いと同時に個性的であり、途中で声優が交代した場合番組の印象が大きく変わってしまいかねない。本文でも触れたが、劇場版はドルビーサラウンド5.1ch。LDもしくはDVD化されれば、家庭でもオリジナルマスターと同質の音響演出を体験できるのだが……。7月17日公開予定の『幻のポケモンX ルギア爆誕』はdtsとドルビーサラウンド5.1ch両対応作品。できれば立川シネマシティ2のようなTHX対応の劇場で観たいものである。

POCKET MONSTER CARD GAME

カードゲームを楽しむためにはデッキを組まねばならない。そしてデッキを構成するのは各種のカードだ。コロコロコミックの付録などの非売品を除き、店頭で購入できるカードはつぎの通り。●第1弾スターターパック●拡張パック第1弾●拡張パック第2弾ポケモンジャングル●拡張パック第3弾化石の秘密●拡張パック第4弾ロケット団●ポケモンジムシリーズ第1弾ニビシティジム タケシ／ハナダシティジム カスミ●ポケモンジムシリーズ第2弾クチバシティジム マチス／タマムシシティジム エリカ●ポケモンジムシリーズ第3弾●ジム拡張第1弾「リーダーズスタジアム」







ポケモンを取り巻くメディア

ゲームボーイ版『赤』『緑』が発売された当初は任天堂と小学館（コロコロコミック）のタッグでのみ成立していたポケモンメディアも、ポケモンカードでメディアファクトリーが参画し、『青』の発売を機にローソンが流通チャネルを担うようになると、そこから先はクリエイターのあずかり知らぬ“ポケモン産業”の世界が拡がっていた。98年の一般紙（誌）は、軒並み「二年間で4000億円を売り上げ」たポケモン産業をレポートしていた。

久保はこれらの案件を引っ込めるつもりは毛頭なかった。次回のプレゼンテーションの帰りの新幹線で、久保は任天堂業務部の波多野信治からアニメ番組のスポンサードを受諾する電話を受ける。これが国民的人気アニメの始まりだった。しかし9～10月を始動時期として翌年4月の改編期からの放送を目指すには、肝心のコンテンツを制作する時間がなさすぎる。だからと言って、焦るあまり『ポケモン』でないアニメを作ってしまっては本末転倒だ。久保はとにかくホン（シナリオ）を走らせることにした。しっかりしたベースを作り上げておけば、品質は安定し結果として後々の作業効率が上がるという考えかたである。TVアニメの連続シリーズは、第1話ですべてが決まる。人物配置、世界観、主人公に与えられたメインテーマなど、作品の枠組みが決定づけられてしまうのだ。当たり前といえば当たり前だが、第1話は以降最終話に到るまでの指針であり、ゆえにシナリオはシリーズ構成担当者が、作画監督はキャラクターデザイナー（もしくは中心となるアニメーター）がみずから手がけ、主要スタッフの総意を結集することになる。

「ホンが決まるのにも時間かかったんですよ。田尻君には何回も足を運んでもらって、石原さんにも来てもらって、アニメのスタッフに対するレクチャーをしなければならなかった。『ポケモン』はこういうスキームでできているんです、こういうのを大切にしてください、スタッフは必ずエンディングまでやってください、と。10月くらいから仕込んでいって、けっこう苦労したけど、第1話としてはすごく満足できるものができたと思いますね。ピカチュウを選ぶっていうことも含めてみんなで決めたし、（女子視聴者を獲得するためには必要な）女の子の気持ちのわかるアニメスタッフも集まったし、よかったんじゃないかと」

TVとくればつぎは映画である。三社によるコンペティションが行われ、東宝が配給権を獲得、全国の東宝洋画系の劇場で公開されることになった。ところが、ハコは早々に確保できたものの内容が決まらない。当初『金』『銀』を素材にできないかとも考えていたが、どうにも発売が映画の公開時期には間に合いそうにないことは判然としていた。そこで既存のポケモンの中でもっとも"謎の多い"ミュウとミュウツーを主役級に据え、タイトルを英文で『MEWTWO STRIKES BACK!』として、制作が始まった。その矢先に12月16日の事故があり、TVアニメは放送を一時中断する。

「非常に悩むところですよね。4カ月間、放送がぱたっと中止になっちゃって。でも時間ができたおかげで冷静に考えることができたし、映画を作ることにも専念できたし、映画を作るまえに（事故防止のために）どう製作すればいいかがわかったから」

雨降って地固まる……というところなのだろうか。映画『ミュウツーの逆襲』の興行収入は41億5000万円を数え（これは1998年のアニメ映画の中では第1位。ちなみに同年の日本全体の映画興行収入は1983年の1863億円を超える1934億9900万円で史上最高額を記録。『タイタニック』は160億円以上、『踊る大捜査線　THE MOVIE』は50億円以上を稼いでいる）、CNNにおける放送事故のニュース報道のおかげで『ポケモン』は米国にも注目され、海外進出の端緒となった。

国際戦略

「事故の起きるちょっとまえに、任天堂スペースワールドの会場でNOAの荒川さんに呼ばれて」
久保は米国に『ポケモン』を広めるために邁進を始める。普及の武器となるのはやはりアニメ、しかし久保によれば
「日本のアニメが（映像として）過去にウケたことはない」
ということになり、ローカライズにはかなり気を遣ったようだ。問題となったのは人物やポケモン、要するにキャラクターである。childish、のひとことで片づけられてしまう可能性もあったし、サトシやカスミはともかく目が線になっているタケシはとても受け入れてもらえないだろうと米国側のスタッフは主張した。名前など文字や音を変更する分には差し支えないが、映像そのものを作り直すことはできない。とりあえずアメリカの制作会社を信用するかたちでTVアニメを送り込み、タケシに関しては第2シリーズであるオレンジ諸島編で"小休止"してもらうという対応をとった。タケシがウチキド博士の元に残り南国研究生活を満喫すると言い出した裏には「アメリカに対する一時的な配慮」という事情が隠されていたのである。

98年9月－99年3月の半年、つまり98年度の下半期だけで『ポケモン』は全米を席巻、この間のゲームボーイソフトを含めた関連商品の総収益は45億ドルを超えるという。アニメを見てから学校へ出かけ、休み時間にカードを交換するというキッズたちのポケモンライフも日本と同様だ。近々『ミュウツーの逆襲』の全米公開も視野に入っている。映画が公開されればポケモン現象が日本に追いついた、というこ



とになるが、『ミュウツーの逆襲』についてはひとつ評価すべきことがある。それは音響システムをドルビーサラウンド5.1ch対応にしたことだ。5chのスピーカーとサブウーファーを駆使したこの立体音響システムを備えた上映館は日本国内には数少ないが、米国では標準装備。それどころかdts(5.1ch)やSDDS(最大7.1ch)を含むすべての立体音響に対応したTHXシアターも数多くある米国では、劇場用の大作映画はドルビーサラウンド5.1chで当たり前といったところだ。DVDすら普及していない日本(DVDプレーヤーはドルビーサラウンド5.1chとdtsに対応している)では宝の持ち腐れのはずだが、それでも音響に凝っておいた、という姿勢は、おそらく米国進出をも見据え経験を積んでおこう、ということだったのではないだろうか。『幻のポケモンX ルギア爆誕』ではついにdtsにも対応することになった。dts対応のアニメというと日本では『天地無用!真夏のイヴ』や『人狼』など数えるほどで、『ポケモン』スタッフの徹底した攻めの姿勢が感じられ、これはよい。しかし久保は英語のアフレコを行うだけでなく、作品全体の10パーセントを作り直したバージョンで『ミュウツーの逆襲』を海外輸出したいという。

「映像的に言えば、まだまだ詰めたいと思ってて。米国に出しても恥ずかしくない映像にしたいっていうのがあって、いま現場にそれは直させてます。けっこう大変ですよ。そんなに尺は延びないと思いますけど、全体の10パーセントくらいはいじると映画制作スタッフは言っています。作画からやり直してますし、デジタル処理もかけてます。音響的にはねえ、あれはドルビーサラウンド5.1chでやったんですけど、尺をいじりづらいんですよね。日本では一回尺を決めると、その尺でしかやれないのが実状なんで、音響はアメリカでの作業になり、全部やり直すと思います」

完全サウンドリニューアル+一部映像リニューアルバージョンの『ミュウツーの逆襲』が米国の人々にどう受け入れられるのか、興味深い。

アフター金・銀

ポケモン現象の一年目のスプリングボードはミュウの存在が発覚したことだった。ここから小学館が『ポケモン』の展開に本腰を入れ始め、ポケモンカードゲームなど他社の遊びやグッズとの相乗効果でブームを拡大していった。二年目はTVアニメでそれまでのユーザーとは異なる層を掘り起こし、日本全国に『ポケモン』を知らしめた。三年目は『金』『銀』の発売こそならなかったものの映画を公開し、久保が一年目に立てた構想のほとんどは現実のものとなった。久保はこの発展の段階をラーメン構造にたとえた。

「ゲーム・アニメ・カードを含めたマーチャンというポケモンの三本の柱は、建築用語で言うところの"ラーメン構造"みたいなんですよ。三本の柱が立っているんじゃないんです。ゲームという一本の柱に、こう、ぐるぐるほかの柱が巻き付いている。確かに中心はゲームです。ゲームから生まれたわけですから。でも、柱たちが別れているわけじゃないというところが、強みなんじゃないんでしょうか。『赤』『緑』から『金』『銀』までの約三年は純粋な続編がリリースされてなくて、その間隙をアニメとか、カードゲームが一所懸命埋めている」

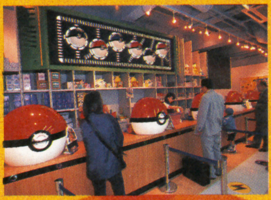
では『金』『銀』以降はどうなるのか。

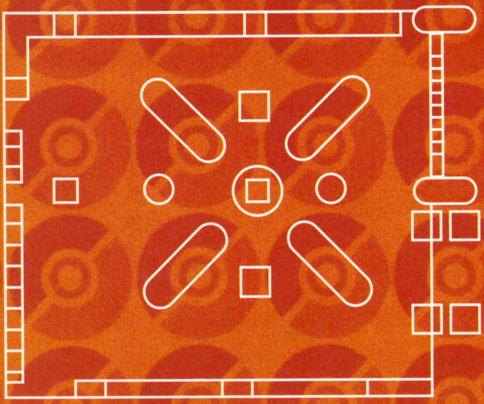
「ポケモンの数が増えることが公になっているわけですけど、その馴染みがない新種のポケモンをこれまでのポケモンとどう融合させるのか、そこはものすごく考えないといけないひとつのポイントですね。もうひとつは、ワールドワイドにどう展開するか。世界でウケている一人前のキャラクターというのは、ミッキーマウスと、スヌーピーと、キティちゃんくらいしかいないかな。うん。その中にポケモンが入るか否かについては、今年の9月に予定しているヨーロッパの展開が非常に大きなウエイトを占めてます。ドイツ語、フランス語、言葉の違いの問題も出てきているから、それをどうクリアするか。で、それに合わせてキャンペーンをやりたいと思ってるんです。ポケモン・ザ・ワールドなどという、それはたとえばシドニーオリンピックを見に来ている子供たちがお互いピカチュウのバッグやら何やらを持っていて、知らない国の子供どうしでも"あ、ピカチュウだ!"って言えるようになれば成功かな、と。だからピカチュウだけは、世界中どこの国に行っても名前は"ピカチュウ"なんです」

ポケモン全世界キャンペーンという話はまったくの初耳だった。おそらく今年から来年にかけ、このキャンペーンと『金』『銀』に登場するポケモンの名前が世を賑わすのだろう。国際的なスポーツイベントまでも視野に入っているとは驚きだが、つまり事態はすでにそこまで進んでしまっているということだ。ここから先、ピカチュウがトラディショナルなキャラクターになれるかどうかは誰にもわからない。"大衆"はそこまで信用できる存在ではないからだ。ただ時代の徒花で終わるにしろ、そのつぼみが日本列島より大きなものであったことだけは、間違いようのない事実だ。日本式のキャラクタービジネスがその手法を変えずに海外へと挑んだ行為は果敢であり、評価したい。









POKEMON CENTER TOKYO

VARIOUS GOODS ARE MANIFESTATION OF POKéMON THOUGHT

ポケモングッズとポケモンセンター

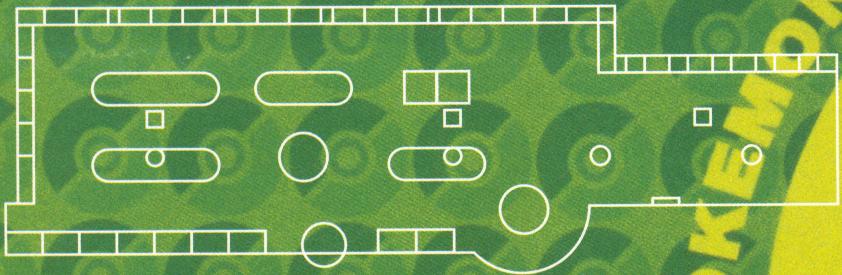
THE SECRET OF POKEMON PHENOMENON:
A LITTLE INVENTION IN A POCKET THAT CREATED A GREAT SENSATION ALL OVER THE WORLD,
RE-ENTER THE SENSITIVE IMAGINATION OF TRICKSTARS.

POCKET MONSTER









POKEMON CENTER OSAKA

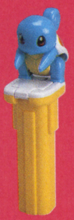




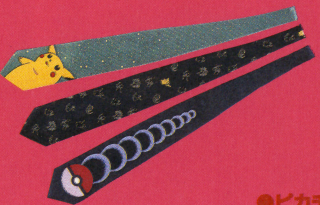
●ポケモンセンターウォッチ
デザインの完成度は高い。SWATCHとG-SHOCKを通過したこの1999年においてそうそう恰好の悪い腕時計を作るわけにはいかないだけに開発者の力量が問われるところだが、あくまでもピースフルなポケモンの世界観を崩さずにうまくまとめている。TOKYO、OSAKA 、PIKACHU、TOGEPI(各7500円)。モンスターボールの中に時計を入れてあるのはナイス。



●GAMEBOY COLOR
ポケモンセンターバージョン
3rd Anniversary Pocket Monsters February 27. 1999 ポケモン3周年記念バージョンのロゴがパッケージに記された限定モデル。本体カラーはオレンジとブルーのツートーン。液晶画面の周囲のフレームにはピカチュウ・ヒトカゲ・ゼニガメ・フシギダネがプリントされている。ちなみにパワーランプはヒトカゲの尻尾(6800円)。



●ポケモンでキャッチ
いわゆるペ○ツ式に自分でタブレットを詰め、ポケモンで取り出して食べる食品玩具(300円)。詰め替え用のポケモンタブレットもある(100円)。3つの味のタブレットとシールカード入り。



●ポケモンネクタイ
いつもポケモンと一緒にいたいポケモンファンのお父さんに、ぴったりのネクタイ。さりげないワンポイントなど、デザインのパターンは豊富。さすがに、ピカチュウ柄はまっとうなサラリーマンが職場につけていくのには勇気がいるだろうが(上から3900円、4900円、3900円)。



●ピカチュウヘルメット
自転車用ヘルメット。SG規格商品。パッドを交換することにより子供の成長に合わせ長期間に渡り使用することができる。米国では、14歳以下の子供は自転車乗車時にヘルメットの着用が義務づけられている——というリード文に始まる取扱説明も読み応えがある(4500円)。

毎週定例の版権会議には任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリーク・小学館・小学館プロダクションの担当者が出席し数多くの企画提案を審査している。この会議において「コップにピカチュウを貼っただけ」の案件が無事通過する可能性は限りなく低い。問題は「なぜコップにピカチュウが貼られるか」なのだ。ポケモンを理解したうえでのテーマづけがなされていない商品は後回し、なのである。キャラクターの図案を巡るただの商取引と考えればピカチュウをただ貼っただけの商品でも許諾を得られそうなものだが、ポケモンのキャラクターグッズにはそれがポケモンでなければならない必然性が極力求められるということだ。たとえば、だんご三兄弟の便乗商品の多くはだんごそのものであり、またはゴルフボールなどの球形の物体である。「球形に顔」という以外にだんご三兄弟である必然性はないから、これは当然だろう。

151匹もいるさまざまなポケモンの特徴を商品の意匠へと昇華させるのは並大抵の所業ではないだろうが、しかしその理解力とプロダクト・ワークの力こそが質の高いグッズを生み出し、業者間、そして消費者とのあいだでポケモン世界を共有できるものに仕立て上げているのだ。

この思想を具現化したのがポケモンセンターである。ショップ名(会社名でもある)がポケモンプラザだったりポケモンランドだったりしないのは、むろんサトシたちの住むゲーム世界とのリンクを考慮に入れてのことだ。任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの共同出資により設立されたポケモンセンター株式会社が運営するポケモンセンタートウキョーとポケモンセンターオーサカ(地名がゲームと同様の法則に則って示されている点に注目したい)は、他店では決して購入できないポケモンセンターオリジナルアイテムを含む約1500点のポケモングッズのみを販売するポケモン専門ショップ。ゲームソフト、カードはもとより、コミック、CD、食品やぬいぐるみまで、ほとんどのポケモン関連商品をとり揃えている。また一部のレアアイテム、たとえば『ポケットモンスター青』や映画館内のみで売られていたグッズ、全日空ショップや航空機内でしか販売していないANAポケモンジェットグッズなども手に入れることが可能である。

そんなわけで、ポケモンセンターの店内には子供を連れたお父さんお母さん、成人女性の姿が目立つ。ポケモンセンターは大人をターゲットにしつつ、親子を喜ばせるスペースとして機能しているのである。



●ポケモンカステーラ
カステラではなくカステーラ。図柄は二種類あるが、パッケージには図柄がどちらかは記されていないので開けてみるまでわからない。七福神を模した版画パッケージがイカシている(1000円)。



●ポケモンドラヤキ
筆によるドローイングが秀逸なパッケージが印象的なドラヤキ。味は二種類。ひとつは小倉あんに粗く刻んだ栗を混ぜ合わせた純和風ドラヤキ「ニャース・ポリゴン」。粗く刻んだ栗がポリゴンを表現。いまひとつは「ピカチュウ・プリン」。小倉あんと生クリームの合わせ技による洋風ドラヤキ。おそらくは生クリームがピカチュウを表現。ポケモンセンタートウキョー限定品(1200円)。



●元気なピカチュウ
11種類のボイスを発する大きなピカチュウ。くにゃっとした材質の触感がたまらない。声を掛けるか、つついたり握ったりして、ホッペが光る、耳が動くといった反応を楽しむ。いわば『ピカチュウげんきでちゅう』の立体版(4980円)。



●ポケモンピッフル
パリッとした重ね生地を三種類のフレーバーでコーティングした焼き菓子。バタフリー・イーブイ・コダック・ピカチュウがプリントされた缶がポイント。食べた後は、小物入れやペン立てに(500円)。



●ポケモン焼き
ピカチュウの形をした人形焼き。柔らかい皮の中にこしあんが入った、子供でも食べやすい味に仕上がっている。パッケージも、ピカチュウを意識した黄色。ピカチュウシールを貼がすと、下からポケモンが現れる。ポケモンセンターオーサカ限定品(300円)。

※価格は消費税抜き。問い合わせは、
「ポケモンネクタイ」:アルプスカワムラ(株) 03-3663-8031、「ポケモンでキャッチ」:(株)バンダイ 03-3847-5105、「ピカチュウヘルメット」:(株)サギサカ 0565-24-0600、「元気なピカチュウ」:(株)トミー 03-3963-1031、それ以外の商品については、ポケモンセンタートウキョー 03-5972-5494、ポケモンセンターオーサカ 06-6306-9098



OK, LET'S GO! I CHOOSE YOU! PIKACHU!

THE SECRET OF POKEMON PHENOMENON:
A LITTLE INVENTION IN A POCKET THAT CREATED A GREAT SENSATION ALL OVER THE WORLD,
RE-ENTER THE SENSITIVE IMAGINATION OF TRICKSTARS.

POCKET MONSTER

石原恒和

いしはら・つねかず。1957年三重県生まれ。ゲームプロデューサー。筑波大学芸術専門学群総合造形科／筑波大学院芸術研究科修了後、株式会社エスピーエヌ、株式会社アイアンドエス、株式会社セディック勤務を経て1991年株式会社エイプの副社長に就任、1995年に株式会社クリーチャーズを設立し代表取締役社長に就任。現在はポケモンセンター株式会社の代表取締役社長を兼任。電子ゲームのプロデュース作は多数。ポケットモンスターカードゲーム、プラコロの開発やさまざまな書籍・イベントのプロデュースも行っている。血液型A型。

ポケモンの世界に行くと
新しい遊びがたくさんありそうな気がする。

日本的というならこれ以上日本的なエンタテインメントはない。そんな国民的電子ゲームであるはずのポケモンが、いま全世界で遊ばれようとしている。果たしてピカチュウを世界共通語にするための秘訣とはなんなのだろうか？　ポケモン現象の秘密を巡ってはこれまで幾度となく各メディアで論証がなされてきた。その論証の結果はあまりにも正論であり、論じること自体が無意味に感じられるほどだ。とどのつまりビジネスの基本は皆が少しずつ儲けること、関連業者のすべてと消費者のすべてが幸せになること――Win－Win Relationship――であり、もっと正論を吐いてしまえば、とにかく良質の商品を作ること、である。が、言うはたやすく、行うは難しい。ポケモンのやりかたを真似るには、すべてを透徹する千里眼を備えた視座が必要となるはずだ。産業としてのポケモンの成功の蔭には、むろん優秀なプロデューサーの存在がある。クリーチャーズの代表としてゲームの側からポケモンを動かす、石原恒和。つぎだけでなく三手先四手先を読み通す石原に、ポケモンのこれからについて訊く。―― OK, Let's Go！I Choose You！Pikachu！――

僕はポケモンという素材を使って何か新たな派生商品を生み出そうと思っているわけじゃなくて、ゲームとして新しい物を提示することを主眼にやっているんです。



――ポケモン現象と呼ばれるほどの成功は予想を遥かに超えていましたか?

石原　もちろん。最近感じるのは、2番手3番手でスタートした海外のほうがより優良な条件を持っているということなんですよ。たとえばアメリカの子供たちはワーナーブラザーズの全米ネットワークと各ケーブルテレビのシンジケートによって、週に6話『ポケモン』を見ることができるんです。月曜日から土曜日まで。台湾でも週1回だけど、1回に2話放映している。香港は週3話です。メディア環境として、日本よりもいい環境を海外は持ってしまっています。アメリカなんて週6話見てるし、全米のカバー率はほぼ100パーセントですから。これはもうテレビ東京より大きいですね。優良なメディア環境が海外で拡がっていて、そこでポケモンが育っているんだから、日本ももうちょっとメディア環境をよくしたいなって思うんですけどね。週に1話しか『ポケモン』を見ることができないのは、日本だけってことになっちゃいそうですね(笑)。

――メディアにメディアを重ねるような大きな産業になるために、何の力が大きく影響したと思いますか。

石原　最初に、ゲームフリークの田尻智氏と彼のチームによって、画期的な閉じていない遊びが生まれた。で、その閉じていない遊びが、閉じていないが故に単にゲーム内のファンタジーで終わることなく、子供たちがデータであるポケモンに対して生き物であるかのように、あるいは実際に存在しているかのようなファンタジーをリアルに感じられるという環境があって、その環境をいっそう増幅するステップとして、いろんなメディアがありサポートしているわけですね。TVアニメであったりカードゲームであったり映画であったり、それらのかけ算がみんなうまくいった成果じゃないのかなと思いますね。つまり"べき乗"で成功している。

それとビジネスの形態が変わった。たとえばガシャポンなんていうのは、ポケモン以前と以降で大きくマーケットの内容が変わっちゃったと思います。昔は二ヵ月に1回新シリーズを投入していかないと子供たちが見向きもしてくれなかった。だから、二ヵ月経ったら昔のセットである16種類は製造終了にして、つぎの16種類に移るわけです。で、またそれが製造終了になって、つぎに移るわけですよ。そうしていったときに「え、俺まだピカチュウ集めてないよ」とか「俺フジギダネ取ってないよ」とかいう子たちに「なんで、まえのはもうやめちゃったの?」と言われることになるわけです。マーケットが要求する速度、幅というものが大きくなった。これまでやってきたマーチャンダイジングは、もっとタームが狭かったわけですよ。つまり半年で売り切って、つぎのキャラクターに乗り換えていこうというのがキャラクターマーチャンダイジングでしたから。そういう意味では、ポケモンが持っているレンジは非常に長いわけですよ。ゲームカートリッジにしてもそうですし、ポケモンカードにしてもそうですが、たくさん売れている商品は一作目がいまだに売れているわけです。ということもあり、僕がいちばんやりたかったのは、一個商品を出したら二個目が出る。すると一個目を製造終了するのではなしに二個目が出たことによって、一個目がより売れるように二個目に仕掛けが入っているとか、あるいは一個目と二個目と三個目と四個目が並行して店舗に並ぶことで本当の力が出せる、そういうことだったんです。ポケモンカードならいまだに「第1弾スターターパック」が三年経っても売れてますし、ポケモンの『赤』『緑』も同じように売れている。

これまではキャラクター寿命とかゲームカートリッジ寿命によって、我々のソフト開発が非常に圧迫されてきたわけです。発売後三週間の数字ですべてが決まるようなビジネスをずっとやってきた。一年掛けて、あるいは二年掛かりで開発して、スポットを打って宣伝して、ガッと売って、発売三週間でなんぼ売れるかで、ビジネスの9割が決定してしまう。で、またつぎのビジネスが始まる。そうじゃないビジネスの流れがどうやったらできるのか、それがポケモンビジネスの最初のテーマでしたからね。そういう意味ではゲームカートリッジもカードゲームも、その他の主力となるクォリティの高い商品は、全部息長く売れて、再販がくり返され、店舗の展示面積は大きくなり、大きくなった展示面積の力によって、ポケモンの力がさらに拡大していくということを、うまく運べた。非常にシンプルな話なんですけれども、ふつうの商品にはそれができていない。長く続けるための仕組みとか、最初に買ったソフトがあとから意味を持ってくる仕組みとか、最初に買ったスターターがあとから重要になってくる仕掛けとか、そういったものが大事だなぁと、思っているんですよ。

――では、具体的に関連商品というか派生商品の意義は?

石原　たとえば『ポケモンスタジアム』がありましたよね。あれでやりたかったのは、べつに『ポケモン』の派生物を作るということではなく、N64とゲームボーイをつなぐ仕掛けが欲しかったわけですよ。だからGBパックがあそこについた。そこに新しい遊びが生まれるかもしれない、ということでやったわけですよ。『ピカチュウげんきでちゅう』も、売れるから作ろうというようなモチベーションではなく、音声認識を遊びにすると何ができるだろうかという実験の中から、こういう解答があるんじゃないっていうことで出してきたわけで、『ポケモンスナップ』についても、プリントメディアと結びつくことによって、写真を撮るという遊びが新たに生まれるかもしれないと思って作ったわけですし、『ポケモンピンボール』は、振動基板をどういうかたちで新しい遊びとして実現できるか……というふうに。

僕はポケモンという素材を使って何か新たな派生商品を生み出そうと思っているわけじゃなくて、ゲームとして新しい物を提示することを主眼にやっているんです。だから新しいハード、新しい周辺機器、新しい遊びかたを、つねに提案しているつもりなんですけれども。それがポケモンビジネスかと訊かれれば、確かにポケモンビジネスなんですけれども、僕としてはゲーム開発の中で新しい遊びがひとつひとつ生まれるようにと考えてやっているだけなんです。『ポケモンカードGB』にしても、赤外線を使うとこんな遊びができるんじゃないか?　ということを提案したわけで、なんていうのかな、ポケモンを消費的に使う、キャラクターを消費するような商品とはまったく違う方向性というか、新しいゲームとか新しい遊びを作るうえで、ポケモンの世界を拡大するように使っています。あまりキャラクターマーチャンダイジングを意識して商品を開発しているわけじゃないんですよ。やっぱりゲームボーイというハードがすごかったんだなぁと思いますし、それを使った遊びのバリエーションがここまで提案できたのは、我々の開発力だと思いますし。

新しく遊びが拡がっている感じがするし、ポケモンの世界に行くと新しい遊びがたくさんありそうな気がする。そんな期待感を子供たちが持ってくれているうちは、ポケモンは大丈夫だなという気がするんです。だから『ピカチュウげんきでちゅう』で発明された音声認識の遊びとか、赤外線の遊びとか、振動の遊びだとか、新しい"ネタ"をつぎに発展させるための――買った人には失礼かもしれませんが――素材作りがたくさんできたので、つぎにはもっとおもしろい物が作れるはずだ、と思っています。

――遊びの枠組みから作るという、至極まっとうなゲームづくりをしているだけだと思うんですけれども、でもそれはプレイステーションのソフト制作にみられる平均的なゲーム業界の進めかたとは全然違いますよね。

石原　違うと思います。だからゲーム業界というカテゴライズをするのならポケモン業界といおうか、みたいな気さえします(笑)。あるゲームが映画のような表現を目指してる、ということを聞くと、え?それなら映画作ればいいんじゃないですか?って思うわけですよ。ゲームっていうのはひとくくりにはできない遊びのネタの集積ですから、それがいくつ思いつき、なんていうんでしょう、こう、やめられない感じを与えられるか?　っていうのがいちばん重要ですよね。

――ポケモンに関する仕掛けの数々と比べると、格闘ゲームなどはマイナーチェンジに汲々としてきたわけで。ポケモンはソフトの仕組みをちゃんと考えることで三年間生き延びてきたんですが、ふつうのゲームは次世代機が出る度に同じことをくり返してる、ハードに依っているじゃないですか、やりかたが。そういうのはゲームじゃないと思うんですが。

石原　いや、ゲームはゲームです。練り込まれていくことは大切です。ただ"ゲーム"の幅が狭くなっていくとしたら、そのことが問題なんだと思います。だけどね、やっぱり次世代機との戦いはつらいんですよ。いまそれをやれっていうわけ?　と言いたくなる。そっち(次世代機)をいまやんなくちゃいけないの?

つぎはこれまでの機種でこんなことをやろうと思っているんだけどさあ、と言いたい。実際のゲーム制作現場は次世代機のスペック争いになっちゃってる。でも僕らは、子供が遊びやすいいちばんスタンダードなハードがあって、そこでどんどんどんどんいろんなかたちでソフトを提案していきたいし、ノウハウを積み重ねてゲームを積み重ねていきたい。でも、そういう中で「いや、もうあのハードやめました」ってハードメーカーに言われちゃうとつらいですよね。任天堂はそういうことがもっとも少ないメーカーだと思います。

——でも『ポケモン』でゲームボーイでもいいんだ、という事実を示したことは今後に生きてくると思うんですよ。一方ではPS2のスペックを駆使したリアルタイムCGによるインタラクティブムービーがあり、でももう一方にはポケモンもあるよっていう感じで、イケるんじゃないかと思うんですけれど。まあ現にそうなってますけどね。

石原　CGをやりたかったとか映画を作りたかったスタッフっていうのも案外ウチの中にたくさんいて、けっきょくそのスタッフはいまポケモンの映画をやっているんですよ。そんなにCGでポケモン作りたかったのか、じゃぁ好きなように作らせてやる、と。それでそういうスタッフが『ポケモンスタジアム』の3Dモデルを作っているわけですよね。だから遊びのテーマがいくつも生まれていくなかで、みんながいちばんやりたいところをやっている。僕はとにかくドット絵を描くのが好きだっていうスタッフも、中にはいるわけですよ。そういうスタッフはGBソフトをやろうっていうことになる。最近はドット絵の技能者もだんだん少なくなってきていて——ゲームボーイの開発において、ドット絵の技能の高さはゲームのクォリティの半分を支配していますから——そういう技術も大事で、ちゃんと残さなければなりません。ハイレゾリューションの、非常にハイエンドなCPUを使った、あるいはレンダリングによってクォリティの高いムービーを見せていくというゲームも一方にはあって。いろいろな技術や知識や遊びのネタの集積が、ゲーム開発という仕事なんだと思います。そういう意味ではポケモンはゲーム産業装置のひとつとして幅広く機能しているような気がします。あとは次世代機戦略が絡んできたときに、子供に対してどんな遊びを提案できるか？　っていうことですね。

——これからも『ポケモン』のゲームソフトは出続けるんでしょうか？

石原　出続けるんでしょうね。たとえばこれまでの作業で言うと、ドイツ語版とフランス語版の『ポケットモンスター赤』『緑』『ピカチュウ』の監修をしながら英語版の『ポケモンスナップ』を作って、英語版の『ポケモンピンボール』を作って、デバッグ作業をしながら『ポケモンピクロス』と『ポケモンスタジアム2』を完成させて、というように作業工程がいっぱい重なり合っているんですね。で、どんどん世界各国へのローカライズが細分化しているから、ハングル文字でのピカチュウの表記はこれでいいのか？　ということを調べたり、フランス語でのこのポケモンの名前はフランスの中では受け入れ難い発音になるためにそれを変えたり、まさしく各国の社会性／文化性に合わせて対応しなければならない。でもいっぺんに全部はできないですから、順番にできることからやっていくしかないですよね。

——最初は短期商品だと思って作ったものが、中期商品になり、そこまではよかったけど、どんどん力が強くなっちゃって、長期商品にせざるを得ない、自分では止められない、っていう現状ですね。

石原　そうですね、だからこそ定番商品を作りたくてピンボールとかピクロスとか、新たにやっているわけです。やっぱり、メーカーというか作り手の理想は「いつもお店に行ったら売っているソフトを作りたい」っていうことですから。それが魅力を失わないように、ずっと売り続けるために、ソフトの中に、5年を掛けて作った内容の濃いものが入っていることがいいのか、またあるいは、つぎに出るものによって随時遊びかたが更新されていく感覚を与えてあげられるものがいいのか、それは作戦がたくさんあると思っているんですよ。やっぱり作ったソフトが長く店頭でみんなの目に触れて「あぁ、俺まだこれ買ってないや」って言われるようにしたい、買える機会がなくならないようにしたいと思っているんですけどね。

——その様子では、まだポケモンは石原さんの手を離れてくれないようですね。本当は『金』『銀』でピタッと終われればいいのに、そうは問屋がおろさない。

『ポケモンスナップ』によってテーマパークのテーマがビジュアルプレゼンテーションされているんだ、と思って欲しいわけですけどね（笑）。



石原　少なくとも、もういちばん古いゲームボーイに対応するのは勘弁してほしいというところはある（笑）。そろそろゲームボーイカラー専用にしてもいいでしょ、みんな！　と言いたい。

——十年前のハードですからね。

石原　これ以上昔のハードに対応し続けると「これだけしかできない」という部分が出てくるんですよ。新しいプログラムを入れると昔のハードでは交換できない、という状況が発生する。そういうジレンマがずっと積算していって、しかも年々増えていくから、どんどんソフト開発がしんどくなってきた。それはよくないなぁって……。

——まさかこれ以上ゲームボーイのバージョンが増えるとは思わないですけど、だからと言ってねぇ。

石原　そうですね。でも値下げもしちゃいましたしね。もうつぎのこと、考えているかもしれないね。それから周辺機器について言うと、GBパックもそうですし音声認識のマイクもそうですし、振動カートリッジとか赤外線とか、いろんな遊び全部そうなんですけれど、それらは最近、海外でデッドコピー（違法商品）が増えていてデッドコピーされにくい仕掛けはないかって探しているから開発した、という部分もあります。セキュリティチップを入れるのだとか、いろんな話もあるんですが、だけどセキュリティチップごとデッドコピーされることもあるのであまり有効な手段ではない。おそらく振動カートリッジはデッドコピーされにくい……はず。『金』『銀』もクオーツ（時計）を積んでいる、という点に於いてデッドコピーされにくいでしょうね。まぁ、そんなふうに、ゲームのアイディアによって海賊版とかデッドコピーを防いでくれるようなことも考えておかないとなぁ、とか思ってます。

——今後の展開は？

石原　最初の野望がね、ガシャポンもしくは食品玩具でフィギュアを151匹作ること、だったんですよ。ふたつ目の野望がTVアニメ化。3つ目は、映画になるとすごいなっていうことだったんですけど。

——全部実現しましたね。

石原　つぎは、テーマパークですかね。

——ワンダーピカチュウとか。

石原　それはまぁ、遠い夢ですけど。あまり、日本の小さいテーマパークではない何かが欲しいですね。僕はいつかできると思ってます。『ポケモンスナップ』とかである程度プレゼンテーションできているんじゃないか？　っていう気がしてるんですけど。『ポケモンスナップ』によってテーマパークのテーマがビジュアルプレゼンテーションされているんだと、思って欲しいわけですけどね（笑）。

——海外進出の中に組み込まれることなんでしょうけど、従来日本の商品が海外で売れる場合というのは、何らかの好意的な誤解をされたものだと思うんですよ。『上を向いて歩こう』が『スキヤキ』になったりとか。『ポケモン』を日本と同じ商法で売るということでいいんでしょうか。

石原　うーん、誤解はないと思いますけど……日本ではまずゲームを出して、カードゲームを出して、TVアニメがあって、その先に映画ができて、いくつかの大きな柱ができた。で、米国の場合は日本で仕掛けてきたいくつかの柱とメディア素材がすでに揃った形で存在していて、それをいつ、どのタイミングで出すかは自由なわけですよ。だから、アニメをやった三週間後にゲームを出して、一ヵ月後にカードを出してもいいわけですし、アニメとカードとゲームを同時に出してもいいし、いくつかの選択肢の中から選べるわけですね。NOAが「この戦略で出したい」っていう希望に対して「なるほど、それならそれでいいですよ」って言えるわけです。日本は選択の余地がなくて、つぎからつぎへと素材を生み出してひぃひぃ言ってるんですけど。米国はいままでの資産を、全部戦略的に組み立て直して、これがいちばん効果的だと思える出しかたで使うことができます。だからこそ米国では9月の初旬にアニメを始め、下旬にゲームカートリッジを発売し、'99年の初めにカードゲームを出したわけです。

——どんな戦略なんですか。

石原　まずアニメによって拡大していく層と、ゲームによって深まっていく層とがあるわけで。ゲームは深まれば深まるほど先鋭化していって、ポケモンリーグでキツキツのチューンナップで戦っている人たちが頂点だと思うんですけど、その人口の幅はピラミッド状にどんどん狭くなる。で、そういうファン層

のピラミッド構造があるとしたら、ゲームとして深まり先鋭化していく方向は、どんどん縦に向かってしぼんでいくことになる。で、アニメ。マニアックなアニメファンやコスプレの方々もいらっしゃいますけど、だけどマニア向けにではなく、小学校4年生前後をターゲットにして作られたものであるなら、ゲームの香りや、ゲームの深くにあるもうひとつの何かを求める人にとっては、いちばんいいメディアのシャワーとなる。そういうシャワーを浴びたあとでゲームカートリッジを手にしたときに持つ印象とは、最高によいものであるはずです。日本とは逆のアプローチですね。米国はそれがいいと判断したわけです。で、それは成功した。

——米国の反応は？

石原　激しいですね。展開とブームのありかたが。戦略的に仕掛けたからという理由もありますけど、成功の仕方がちょっと並大抵じゃないっていうか。一気に巨大化していくんですよ。

——ゲームソフトがすでに250万本いってます。一方カードゲームは半年間で日本の二年分に追いついてしまいそうな勢いですね。

石原　それに近いところに辿り着く可能性がありますよね。カードゲームは今年で三年目を迎えるんですが、日本では現時点でだいたい12億枚くらいです。だけど米国は最初の三ヶ月で3億枚超えてるんですよ。もう生産が追いつかない状態で。へたすると年内に10億枚に到達してしまうかもしれない勢いです。もともとカード人口も多いし、カードがベーシックな文化になっていてカードを受け入れやすいということもあって、社会現象化しそうなくらい激しく拡大してます。『ポケモン』は96年の2月に発売されたあとちょこちょこと売れていって、一年五ヵ月後くらいにファミ通で1位になった。そんなソフトは過去にも、おそらく将来にもなさそうなんですけれども、米国の場合はもう、ドンと初速からいい地点に立って、一気に売れてます。去年の9月に売っていま5月ですから、もう8ヵ月くらい経ってるんです。昨年9月21日に売り出したときは週販10万本くらいのハイペースで売れていったわけです。それが10月、11月となるに従って3万本くらいまで落ちていったんですけど、また年末になって4万本とか5万本に上がって、3月に入ってからは再び10万本を越えてるんですよ。1回落ちたんだけど、また加速してるんですよね。その動向はちょっと圧縮されてはいるけど、日本に似てますね。

——いまは米国以外にも拡がってますね。

石原　米国よりもすごいのがオーストラリアなんです。オーストラリアは昨年10月にTVアニメが始まって、それとほぼ同時にゲームカートリッジを投入しているわけですけど、人口比率からするとオーストラリアのほうが米国より販売数が上なんですよ。米国のマーケットに比べたら小さいですけど、でもブームの巻き起こりかたはオーストラリアのほうがすごいです。

——その理由は。

石原　全然わかりません。

——アジアはどうですか？

石原　アジアはいちばん最初に香港が立ち上がりまして、そのあとほぼ同時に台湾、そして中国本土、これからは韓国とシンガポール、マレーシア、タイ、ラオス、フィリピン、インドネシア、あと、中東に進出する予定ですね。いろいろな製品も作っています。

——欧州は？

石原　欧州も今年9月から開始する予定です。ドイツ、フランス、スペイン、イギリス。イギリスは、英語なので、ローカライズはほぼ米国のままで大丈夫なんですが。

——アフリカと南米以外全部じゃないですか。

石原　あ、ブラジルはもうやってます。メキシコなど中南米は、すでにほぼ全域で。

——それじゃ世界制覇してるじゃないですか。ポケモンワールドカップが開けますよ。

石原　そうですね、一気に拡大してますね。ただアジアの場合海賊版の問題があるもんですから、売れてるほどは儲かっていない、というか、知らない商品がいっぱいある。グレーマーケットが多いわけですよね。だから普及度合の測定はちょっとできないです。台湾の視聴率は、いまは日本より高いです。台湾ではこれまでTVアニメ視聴率No.1の座を『名探偵コナン』が占めていたんですけど、4月中旬にはとうとうコナンを抜いて1位になりました。その後はずっと1位をキープしています。

——それはすごいですね。そこまで人気が過熱してしまうと、文化侵略だ！　といったような抗議もあるんじゃないかと心配になるんですが。

石原　いや、そういうことは全然ないです。

——米国のマスターライセンシーはNOA、アジアのマスターライセンシーはJR東日本企画ですけど、それ以外の地域はどこがライセンス管理をやっているんですか？

石原　アジア以外の全世界がNOAです。ですから、欧州もNOAが窓口になっています。

——なるほどね。日本とNOAの戦略で動いているわけですね。ところで、海外ではどのポケモンが人気があるんですか？

石原　海外はね、米国でいちばん人気があるキャラクターは、人物だとサトシなんですよ。米国での名前はアッシュ。単純にアッシュになりたいって思うみたいですね。ポケモンはやっぱりピカチュウ、リザードンといったところですね。米国がこれだけ加熱してきているという、その評判はできるだけ日本に伝えていきたいと、僕は思っています。欧州については、アニメとカードとゲームを軸にしっかり打ち出していきたいので、フランス語版とドイツ語版は全部について作り直しをして、ローカライズもできるだけ各国ごとにキメ細かくやりたい。ピカチュウは世界共通でピカチュウにしているんですけれども、フシギダネとかは、米国、フランス、中国、韓国、台湾みんな違うようにしています。やっぱり風土に合わせた戦略があるものですから。

——当然グッズも売れてるんでしょうね。

石原　そうですね。米国はとくにすごいですね。棚に物がない、という状態ですから。ちょっと加速しすぎているかなとさえ思いますね。

——新しい仕掛けを講じたらさらに加速することになりますが、それでもまだやることはたくさんあって、やらないわけにはいかないんでしょうね。

石原　そうですね。まだまだ、やることはいっぱいあります。つぎはメール環境とかネットワーク環境とかね、そういうことをやってみたいと思っています。新しいことを。

——『金』『銀』のつぎに？

石原　そうです。いままで、ワイアードだったものから徐々にワイアーレスになりつつある。これまでも、『ポケモンカードGB』や『ポケモンピンボール』で、赤外線を使ってちょっとやったわけですよね。つぎは、その先をもうちょっとやるつもりです。

——『金』『銀』の発売日は6月予定と言われてますが。

石原　うーん、何日になるか。延びる可能性のほうが高いかもしれない。

——6月ではないかもしれない？

石原　任天堂スペースワールドのまえには出したいですけど。バグがいつ収束するか、半分、神のみぞ知るところがありまして。並み大抵のデバッグではないんですよ。つまり、赤と緑と青とピカチュウと金と銀とが、それぞれ相互に対戦したり、交換したりすることにおいて問題がないかっていう、そのマトリクスのデバッグをするうえで、昔のでかいゲームボーイと、ゲームボーイポケット、あとゲームボーイのバックライトタイプとか、そしてスーパーゲームボーイとか、あとスーパーゲームボーイ2とか、ゲームボーイカラーとか、N64・GBパックとか、それから全機種につなぐプリンタと、ということを3次元でもう一度積み直して、で、その、6万何通りのデバッグがありますから(笑)。過去と関係がなければ楽なんですけど、過去としっかりつながっていることに価値を持っているソフトなので。やっぱりね、難しいですね。従来機と従来ソフトを全部サポートしている限りは。つまり将来出る何かに対しても"おまけ的"に対応しているということです。そういうところはやっぱり、まだケリがつかない。何かを切っていかないと……奥が深いですよね。

——そういうソフトはいままでなかったですよね。続編はハードがつぎへと交代してから出すものですから。

石原　要するに、開発が大変になってるんですよ。今度で最後にしたいね(笑)、この大変さは。

——つぎはあるんでしょうか。

石原　まあ、『金』『銀』出してから考えることにします。

まだまだ、やることはいっぱいあります。つぎはメール環境とかネットワーク環境とかね、そういうことをやってみたいと思っています。新しいことを。



新作ゲーム徹底紹介

巨人のドシン1

メーカー未定
64DDと同時発売
価格未定

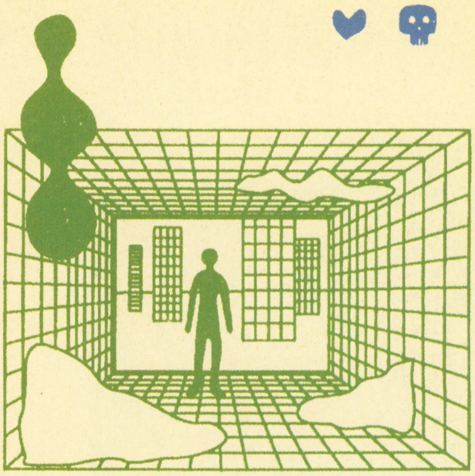


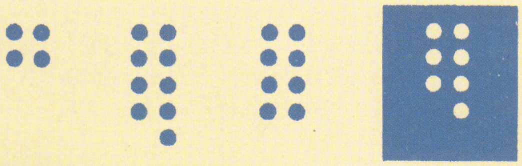
どこかの南の島から大きな石盤が見つかった。
そこには約束事のように、未知の文字が刻み込まれていた。

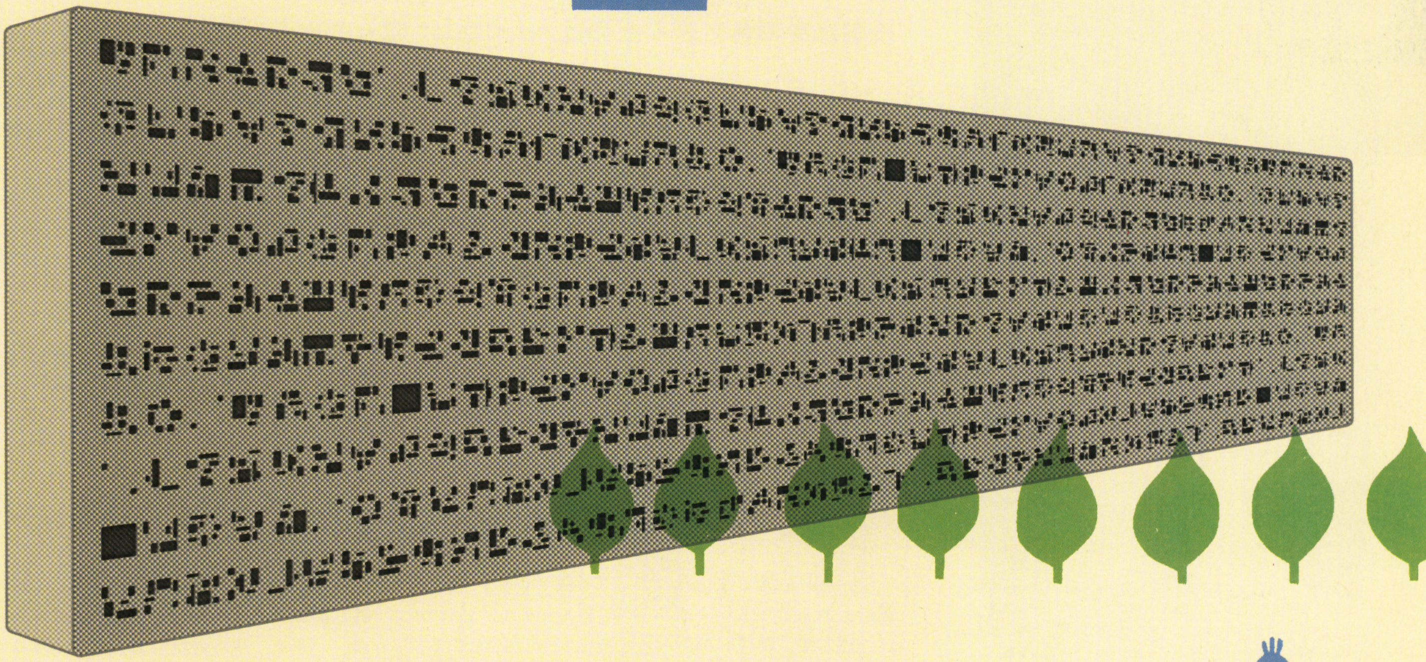
発見から3年と105日後、少しだけ解読された石盤には、
摩訶不思議な一節が記されていた。

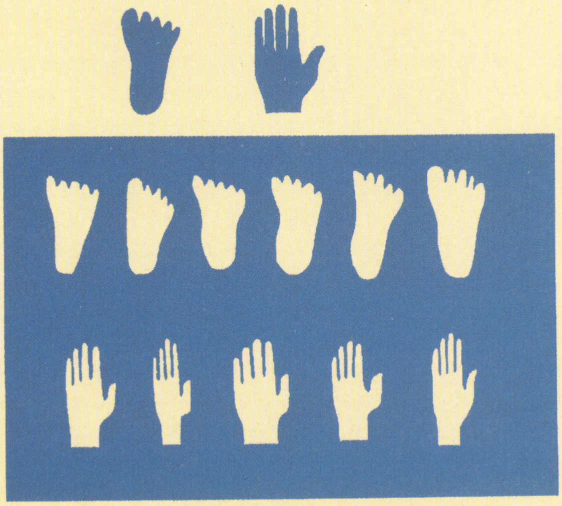
海の山のてっぺんで、暮らす。
われらの地に輝けるドシン在り。
ひかりとともに海より出づる。
ひかりとともに海へと沈する。
その高さ山を超え、その歩み地を揺らす。
ドシン……。

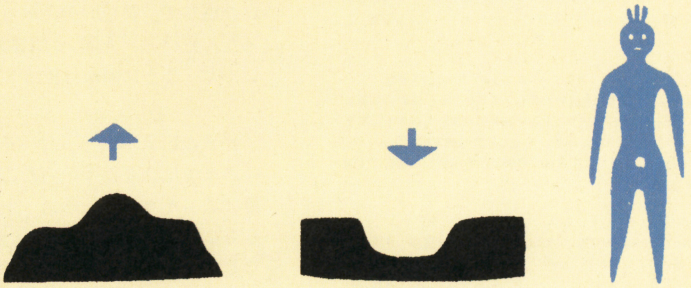
伝説の巨人が、もうすぐやってくる。











飯田和敏
Kazutoshi Iida



思いついたアイディアをそのつど追加できるハードはDDだけなんだな。

おそらくゲーム業界でぼくだけなんですよ、プレイステーションからNINTENDO64に行ったのって。会社にいればセクション異動とかはあるかもしれないけど、自発的に行ったのはホントぼくだけ。というのも、プレステでもよかったけど、まず企画ありきなんですよ。

どんどん主人公がでっかくなるゲームを作ろうぜ、ってひとりで思ってたんですよ。『アクアノートの休日』と『太陽のしっぽ』を1年で2本作って。疲れ切って、もう心はノー・フューチャーで、ビデオ屋の店員をしようかな、なんて気分だったけど、反面、『アクアノート～』とか作ってるころから、単純に主人公がばかげたサイズになるゲームが作りたかった。アメリカの消費社会はどんどんでかいビル建てて、子供はいつもでっかくなりたいって思ってて……どこまででかくなれば、オレたちは気が済むのかな、と。本当は大人の社交場で「意外に小さいのね」と言われてムッとしたから、帰り道にふつふつと闘志がわいて(笑)。ウソです。ぼくらは子供のころ、兄貴たちみたいに大きくなりたかった。いまの子供にも「大きくなりたい」ってことに共感してほしい。これが正直なアプローチですね。いつもエロいことばかり考え てるわけじゃないです。

で、今回作った『巨人のドシン1』のシステムを書き換えて『※1アゲ・サ・ゲーム南国風』をテクスチャー色違いの『アゲ・サ・ゲーム北国風』にすることもできる。ナレーション特別出演！ 北国だけに田中邦衛さんなんてバリエーションも今後不可能じゃない……それが64のDDだったんですよね。思いついたアイディアをそのつど追加できるハードはDDだけなんだな。

南の島を舞台に選んだのは「イイ感じ」だったから(笑)。

巨人っつったら、「おちんちん!!」。最初から決めてました。「つーことは、舞台の南海の島は女体だ!!」と熱く6時間ディスカッションしました。ヤリゲーと呼んで もらってもいいです。南の島を舞台に選んだのは「イイ感じ」だったから(笑)。で、 このシンボルとなる巨人のドシンが島中をうろつくわけです。アクションの「だだっ子度」もますますブラッシュアップしてます。物は投げるんじゃなくて「放り出す」カンジ。小学生に人気の、近所の裸の大将みたいな、フィギュアも作ったし。いいでしょ? これ一点モノで高いよ。足の裏にそれぞれ「愛」「憎」って彫ってあるの。もともと性別はごちゃ混ぜなんで、手と脚は女性なんですよ。で、ふくらはぎにこだわってみました。シシャモでいうなら子持ちだね。ゲームの中では、どれくらいディティールが出てるかなあ。そうですね。ゲーム界の谷岡ヤスジさんを目指してますから 。鼻血は出ないけど、例のヘンポ(チンポとヘソの間でヘンポ)から水が出て火事とか消したりなんかして(笑)。もっといろいろ出るはずでしたが、スタッフに「私を殺してからにしてください」ってレベルで反対されて、断念しました。小学生に人気の ウンコとかも悩んだんですが、けっきょくドシンはウンコしません。「エログロ」好きなのに上品なんです、ぼく。

人間、「明日死ぬ」って言われたら、それなりに目標ができるんじゃないかな

ドシンは巨人ですから、すっごく大きくなります。理論上は際限なくでっかくなるんだけど、時間制限とかあるから……まあ平均220メートルくらいかな。朝生まれて夕方に死ぬ、ちょうど太陽みたいな感じで。黄色いのもけっこうイメージにはまりましたね。いままでぼくのゲームって目的がなかったんだけど、人間、「明日死ぬ」って言われたら、それなりに目標ができるんじゃないかな、と。プレイヤーごとに何か目標 ができるんじゃないかな、と思ってこういうシステムにしました。

好きな巨人ベスト5!? そうですねー。まず、読売巨人軍！ 今年から巨人ファン宣言しました。いままでは江夏投手のいたころの広島カープにロマン感じてました。身体をボロボロにしつつ剛速球投げる、そんなところに。生まれたころから巨人ファンの桝山寛(プロデューサー)さんにファンになれる方法聞いたんですけど、「簡単だ」と。勝負の世界なんだから勝ったらビール飲んだりグッズ買ったりして、負けたら忘れろ、と。シンプルだけどポジティブ!! あとは、ゴジラ!! 菅原文太!! 勝新太郎!! 存在が大きいですよ。で、巨人ランキングのトップは俳優のショーン・ペン!! 「マドンナを殴ったことがある元ダンナ」、この事実だけで涙出ます。※2『シーズ・ソー・ラヴリー』って映画でカンヌの主演男優賞獲ってたと思うけど(編集部注：獲ってます。ちゃんと)、世界救済を叫びつつ立ちションしてそのまま病院送りって役で……かなりスキ!! ショーン・ペンの蒼い瞳は、母なる地球に見えるよ。見えないかい？ このゲームはオレの中で、監督のニック・カサベテスへの※3トリビュートなんです。誰もわかってくれないだろうけど。いいや。わかってもらえなくても(笑)。映画は、かなりスキですね。学校行かずに大井武蔵野館とか通ってました。暗闇の中で母親の作ってくれた弁当を泣きながら食べつつ(涙)、※4石井總亙監督の『狂い咲きサンダーロ ード』とか観てたり。ここにオレの根っこがあるんですね。石井總亙もゴッドだな。 巨人ですね。あのころのオレにとっては。

※1 アゲ・サ・ゲーム
RPG、アクション、パズルなどゲームのジャンルはいろいろあるが、「アゲ・サ・ゲーム」は日本初。製作スタッフによる命名で、主人公のドシンが土地を上げ下げすることから命名。さらに舞台設定も視野に入れた結果、正式に『アゲ・サ・ゲーム南国風』となる。

※2 『シーズ・ソー・ラヴリー』& ニック・カサベテス監督
危険なカップルの純愛を描いたラヴ・ストーリー。伝説の名監督であった父、故ジョン・カサベテスが20年前に書いた脚本を、息子のニック・カサベテスが映画化。もともとこの脚本の大ファンだったショーン・ペンが主役を演じ、第50回カンヌ国際映画祭で主演男優賞に輝いた。

※3 トリビュート
[tribute]もともとの意味は「感謝、賞賛、尊敬、愛情」を捧げること。最近では伝説的なミュージシャンや作品を「敬意を持って」カヴァーし愛情を表現した、「トリビュートアルバム」も多数リリースされ、おなじみの言葉になっている。

※4 『狂い咲きサンダーロード』& 石井總亙
1980年に劇場公開された、スピードとパワーあふれるSFバイオレンス。もともとは大学の卒業制作の16ミリ映画だったが、35ミリに手直しされ劇場公開された。石井總亙は1977年に「高校大パニック」で監督デビュー。

※5 デジパチ
台の中の、デジタルのスロットマシンで大当たりを決めるタイプのパチンコ台。台の中の仕掛けに玉を入れて大当たりを出す「羽根モノ」などに比べ、ギャンブル性が高く、当たり外れはほぼ確率で決まっている。現在のパチンコはほとんどこのタイプ。

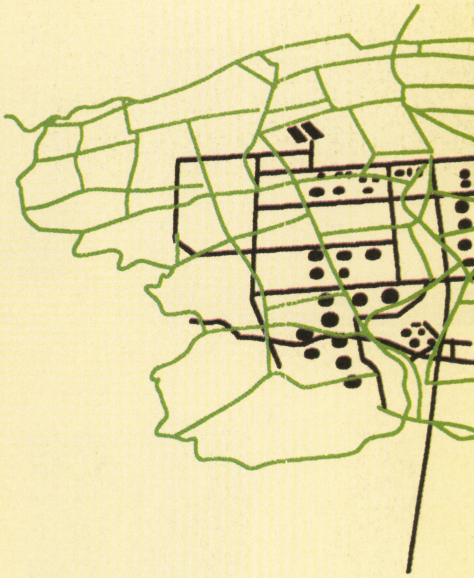
ゲームの定義を考えると、けっきょく結論は「絵と音をプログラムして制御するもの」

ゲームの定義を考えると、ぼくの場合どんどん微分するしかなくて、けっきょく結論は「絵と音をプログラムして制御するもの」って考えに落ち着きました。だから、そうですね……たとえば、パチンコなんて、ぼくにとってはれっきとしたゲームなんです。もう、大学生のころは“羽根モノ”の『マジックカーペット』で昼飯とか稼いでましたよ。で、※5デジパチはイヤなんです。確率計算したりして挑むとか、すでにギャンブルじゃないね。あれは「仕事」でしょう。羽根モノはね、決まったタイミングでしか 大当たりしないんだけど、なんかうっかり運や腕で大当たりを出したような気にさせてくれる……これってゲームデザインだよね、これも。デジパチはいますごく人気があって、たくさんのファンに支持されてるけど、ぼくは断然、羽根モノ。スキが多く見えるのはゲームデザインとして大事だなと思ってる。トゥー・マッチなものにはうんざりしちゃうんですよ。

いまは、最後の味付けをしてます。

オレが考えた『巨人のドシン1』の世界を実際に作り上げるのがすごく大変で、スタッフのみんなには申し訳ないくらい苦労かけちゃってます。オレの立場は、銀行強盗にたとえればボスです。計画実行のためにいろいろなエキスパートを集めて、完全犯罪を狙って3年かけてじっくりトレーニング積





んで……。こういうメタファーで語ると、ぼくの仕事って不思議に一致するんです(笑)。そして、けっこう楽しんで作ってる。肩をたたき合って「オレたち、おもしろいゲーム作ってるじゃん。よくやったぜ」なんてね。このノリがナレーターさんとか周りの人もうまく巻き込んで、いいムードでやれてると思います。音楽の浅野達彦さんとは10年来のトモダチ。若かりし日、徹夜で、部屋でギターをつま弾いてみたり。松本零士の4畳半は押し入れにサルマタケとか生えてるんだけど、オレの四畳半は見上げるとオリオン座が見えるってゆーかさ。底抜けの逆っつーかさ(笑)。

キャストなんかもオレの大好きな女優さんが「大きくなったわね♡」ってささやいてくれる!! サイコーでしょ!? 男の子の夢ですよ！ で、気合い入れて、いまは最後の味付けをしてるんです。このあいだテストプレイしてもらって感じたのは、想像以上に人間を人間と思ってくれないもんだな、って。予備知識なしでプレイさせると「小さいやつら」とか言ってて、『バイオハザード』ノリでダダダダッとやっちゃうんですね(笑)。大人から見ると「コラコラ」って感じ。ぼくはホントは残酷なモノは残酷に見せたほうがいいと思うんだけど。つまり、人道的とかじゃなくて、そのほうがプレイヤーが「イタイ」じゃない? 『巨人のドシン1』は……うーん。けっこう「イタイ」感じは出てると思うんですけどね。どうでしょう。

次回作は『野良犬一匹狼』。動物2種類入ってるから売れそうでしょ(笑)。

次回作は『野良犬一匹狼』。動物2種類入ってるから売れそうでしょ(笑)。1960年、横須賀の波止場でケンとヨーコがデートしてて、マフィアの麻薬取り引きに偶然居合わせてしまう。阻止しようとしたケンは謎のマジシャンの手で野良犬にされてしまう。ヨーコはやつらに連れ去られる……で冒険が始まるんですよ。親切な人間にも出逢うけど、人の施しを受けた野良犬は負け犬なのでしっぽが下がってくる……と。ハンバーガーとか盗み食いすると復活!! なんてのはどうでしょう?……えっ？？ ウソ!? マジ!? いまのところ、ぼく自身にもウソかホントかわかりません(笑)。

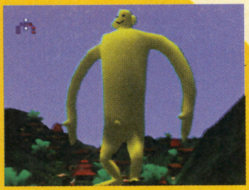


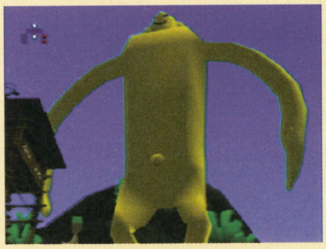
飯田和敏(31歳)1968年2月23日生まれ 1989年(株)アートディンクにアシスタントディレクターとして入社。代表作に『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』など。独特の作風は新しいゲームへのアプローチとしてさまざまな分野からの注目を集める。



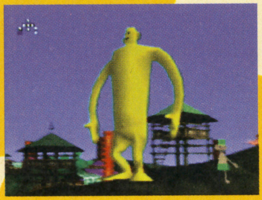
『巨人のドシン1』ってこんなゲームです。

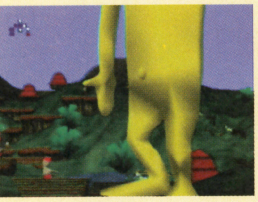
『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』と、あの異色作を放ってきたゲーム作家、飯田和敏氏の最新作がこの『巨人のドシン1』だ。南海に浮かぶバルド島に、朝日のように現れて夕陽のように去っていく黄色い巨人。これが主人公のドシン。こいつはどんどん大きくなるが、巨大化のためには住民たちとの心の交流が必要になる。あっけらかんとした雰囲気、ユニークな体型の巨人(下腹部の"ヘンポ"も意味深)、スラップスティックなアクション……味わいのある舞台と演出は豊富にそろっている。あとは大地を上げ下げしたり、住民にちょっかいを出したり……。もちろん、何にもせずボーっと過ごしてもOK。他のゲームでは類を見ない、ビッグサイズの主人公を育てることも可能!? ただし、このゲームはエンディングに向かってぐいぐい突き進むゲームではない。ゲームシナリオやイベント、エンディングにこだわる必要はないので、マイペースで"大きくなる自分"や異世界での暮らしを楽しめる。



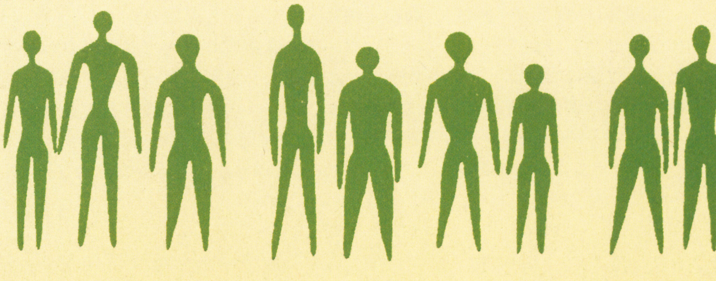






ドシンの命は短いのです。

ドシンは日中しか活動できない。次の日にはまた新しいドシンが生まれる。島の住人との愛や憎しみといった心の交流があるとドシンの身体はどんどん大きくなっていくが、毎朝、同じサイズでスタートするので並外れて大きくするには、何か工夫が必要かも……。
だけど、このゲームの本当の楽しみかたは世界観にある。巨人になって一日中ボケーっと島の人たちを眺めているもよし、ひたすら山を高くし続けるもよし。
基本的には好きなことをして遊ぶ。とても自由です。





愛をあげたつもりが憎まれちゃったり とかくこの世はうまくいきません。

主人公はビッグサイズだけど、島の住民たちだってただの「小さい生き物」ではない。それぞれに人格や生活があり、観察しているだけでも楽しい。ドシンが抱き上げると喜ぶ人もいれば激怒する人もいる。とはいっても、大きくなるためにイイコトばかりする必要はない。愛情だけでなく憎悪のパワーも成長の糧になるのだ。島の住民たちと積極的に関わりを持てば、自然に心の交流は生まれるはず。1日が終わるとき、いい人生だったかどうかはプレイヤー自身で振り返ってみたい。

バルド島の地形はあなたが作るのです。



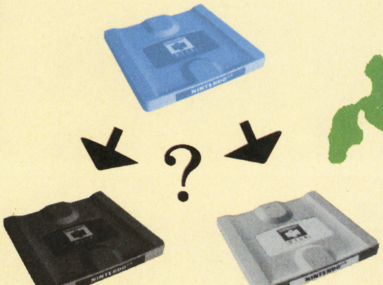
でっかいドシンには大地を上げ下げする能力がある。さらに川や湖、山や谷を作ったり破壊したり、家や樹木を動かすこともできるので、好みのデザインの島作りにも挑戦できる。が、そこで暮らす人間たちにとっては、ドシンの仕業は神の奇跡or悪夢の天変地異だってことを忘れずに。地形変化による住民たちの愛憎パワーを全身に浴び、ドシンの力も身体もビッグになっていく。そしてまた島の地形改造にいそしむ……こういうローテーションもアリ。

こんなゲームなので 64DDでしかできないのです。



……と、いろいろな要素を含んだ楽しみかたの幅も広いゲームだが、逆に骨子となるシステムは「ドシンの人生サイクル」「地形形成能力」「愛憎による巨大化」だけでシンプルそのもの。登場するひとりひとりの住民やその行動、村の雰囲気、舞台の島を変えるだけでまったく別のゲームとして楽しめそうだ。「その可能性を生かせるのでは!?」と選ばれたハードがNINTENDO 64DD。ソフトの書き換えができる……ということは、すべての設定をリニューアルした『ドシン』の続編はもちろん、「住民を数人増やす」「大地の色を変える」などの小さな変更から、お金を払ってまでゲームに登場したいと言う物好きなお金持ちのわがままままで、気軽にゲームに取り込むことができそうだ。

Black OR White ?



そして、第1作のリリース情報に合わせて、DDの書き換えシステムを将来的な視野に入れた『巨人のドシン』シリーズ構想も発表された。続編は『Blackバージョン（仮）』と『Whiteバージョン（仮）』の2作同時リリースで、『巨人のドシン1』のディスクに追加書き換え。ソフトそのものに書き込むため、どちらかひとつしか選べない。内容に関しては、まだ公表されていないけれど、それぞれが対極になるように考えられているらしい。つまり、どちらを選ぶかまさに“究極の選択”。お店で選んで書き換えること自体が、すでにゲームなのかもしれない。



マリオゴルフ64

任天堂
1999年6月11日発売
価格 6,800円（税別）

キャラクターの特性を活かすのだ

『マリオゴルフ64』にはさまざまな能力が異なるキャラクターが登場する。どのキャラクターも一長一短があるから、誰を使うかによってキミのプレイスタイルが決まるといっても過言ではないのだ。たとえば、パワーのあるキャラクターは飛距離が長いけれど、クセのある軌道なので狙った場所を外しやすい。最初はストレートの球筋を持つキャラクターでゲームに慣れてから、飛距離の長いキャラクターに移行するのがおススメだ。また弾道が高いと風の影響を受けやすいけれども、その代わりに障害物をよけやすくなる。

マリオ 弾道：高い／ドロー 飛距離：270Y
ピーチ 弾道：高い／ストレート 飛距離：212Y
ワリオ 弾道：低い／フェード 飛距離：250Y
ベビィマリオ 弾道：高い／ドロー 飛距離：215Y
ヨッシー 弾道：ふつう／ストレート 飛距離：230Y
ルイージ 弾道：低い／フェード 飛距離：220Y

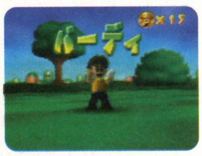


PAR 4、380Yのコースでの、左からワリオ・ルイージ・ピーチ・ヨッシー・ベビィマリオ・マリオのドライブ距離。

遊び方は盛りだくさん！ マリオゴルフのいろんなモード

いろいろな楽しみ方ができるのが『マリオゴルフ64』の特長のひとつ。ここでは、モードの紹介をするので、あれやこれやと妄想を膨らませながら、3週間後の発売を待とう。

トーナメント



ひとりプレイ専用のこのモードでは、大会に参加して18ホールのスコアを争う。この大会で好成績を収めると、遊べるコースを増やしてくれるコースゲットポイントを獲得できるのだ。

リングショット



コース上に設置されたリングにボールを通過させながら、規定打数未満でカップインすると、スターをゲットできるモード。普通に打っては絶対に通らない場所も器用に通過させなければならない。

キャラゲット



コンピューターの操るキャラクターとマッチプレイするのがキャラゲット。ここで対戦相手に勝てば、そのキャラクターをひとりプレイでも使えるようになる。主役のマリオもキャラゲットで勝たないと使えない。

パターゴルフ



パター1本と己の腕のみを頼りに、パッティング専用コースを回るモード。コースを囲む壁を利用しつつ狙うはホールインワンだ。同じレイアウトで、ボールの転がりやすさが違うコースも用意されている。

スピードゴルフ



いかに速くコースを回るかを競うのがこのモード。だから悠長に風や天候を考える暇などない。緊迫したプレイが味わえるぞ。とはいえ、打数も記録されるのでただ速ければいいってものではないのだ。

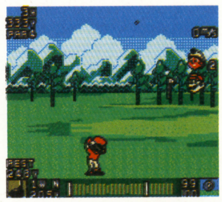
まだまだこれだけではないぞ

風や天候を好みで設定できるトレーニングモードは、初心者にはうってつけだ。もちろんゴルフゲームの基本となる、ストロークモードも用意されているぞ。ふたりプレイ専用の対戦モードがマッチプレイで、逆転不可能となるとゲームは終了。クラブスロットはホールごとに使用できるクラブをスロットマシンで決められてしまうモードだ。

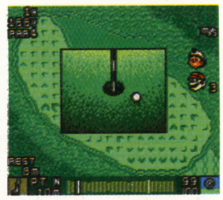
マリオゴルフGB

マリオゴルフGBも開発進行中！

現実のゴルフを知らなくても楽しめるのが『マリオゴルフ64』のいいところ。だからこそ、どこでもプレイしたいもの。そんな思いに応えるべく『マリオゴルフGB』は夏発売を目指して開発が進行中。N64と共通操作で違和感なく遊べそう。データの移動もできるので、GB版のキャラクターをN64で使ったり、といったことができそうだ。











キノピオランド HOLE 11

ボールをカップインさせるという目的は同じでも、その過程は人それぞれに千差万別。キャラクターの特性を活かすことがとても重要なのだ。ここでは参考として、飛ばし屋のワリオと堅実派のピーチのプレイを紹介するぞ。



ワリオ3

多少距離があろうとも、ぜひともバーディを狙っていきたいところ。上りのパットでは、ビビらずにしっかりと打ち切ること。これ重要。



ワリオ2

この地点からはグリーン脇の山が視界を邪魔する。マップで着地地点を確認して、このあとのパットも考えながら2オンに挑もう。



ワリオ1

パワーみなぎるワリオは飛ばしてナンボ。けちけちせずにパワーショットを駆使して、グリーン近くへの山越えを狙うのだ!



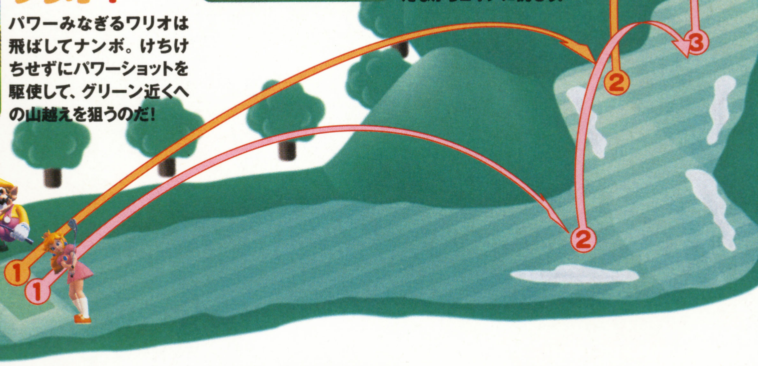
ピーチ4

ショートのパットは必ず沈めていきたい。ラインを見切って打つ方向を決めるのだ。微調整には十字キーを使うのもいい。



ピーチ3

グリーンの状態も確認して、確実に1パットですむ位置へオンしよう。アプローチショットを使うと距離の調節がしやすい。





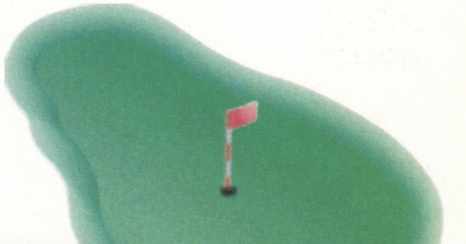
ピーチ1

無理をして、リスクを背負うことはない。もしミスショットをしてもリカバリー可能な、フェアウェイ上を通るティーショットだ!



ピーチ2

セカンドショットも、とにかくフェアウェイキープが最優先。奥のバンカーには絶対に捕まらないように、グリーンそばに近づける。



パットを極めろ

300ヤードを超えるドライバーショットも、10センチのパットも同じ1打。とにかく無駄なパットは避けたい。まずは、グリーンの傾斜を読み取ること。さまざまな角度から見回して角度を調整する。そして、パットの強さを決定。強く打つほど、傾斜の影響は小さくなるのだ。多少、強く打つくらいでちょうどいい。高低差も忘れずに計算に入れよう。



奥が深い! マリオゴルフの世界を大紹介!

『マリオゴルフ64』では6コース、全108ホールが用意されている。とはいっても最初から全コースがプレイできるわけではない。これらをすべて遊びつくすには、相応の技術を要するのだ。

キノピオランド

最初のコースはいかにも実在しそうな、いわゆる普通のホールばかりだ。まだ、強力なキャラクターも使えないので、ゲームの操作に慣れて基本的なテクニックをマスターしておこう。



ヨッシーアイランド

巨大なフルーツがホールの周囲を取り囲んでいる、南国情緒豊かなコースなのだ。だからといって、観光気分でのんびりとプレイしていたのでは、手痛い目にあうことは必至。好スコアは望めない。



ノコノコパーク

まだまだ気軽に楽しめる、ノーマルなコースだ。キノピオランドよりは障害物が増えているけれど、このコースを出現させるだけの腕前があれば、それほど苦戦することもないだろう。



テレサバレー

コースをちょっとでも外せば、奈落の底へまっ逆さま。OBの連続が待ち受ける、難易度の高いコース。いつでも自在にナイスショットを出せるくらいでないと、このコースでバーディは狙えない。



ヘイホーデザート

砂漠の中にあるコース。ちょっと油断すると、すぐ砂だらけのOBゾーンに入ってしまう。たとえOBから逃れても、フェアウェイを囲むウェストエリアはバンカー同然なので気が抜けない。



マリオスター

すべてのホールがマリオシリーズのキャラクターを形取っているコース。しかし、見た目とは裏腹に初心者お断わりと言ってもいいほどの難易度を誇る。生半可な腕だと、18ホールまわるのもきついはずだ。



ファミ通トーナメント開催決定!

『マリオゴルフ64』の発売を待ち焦がれているみんなに朗報だ! ファミ通64+では週刊ファミ通、月刊ファミ通Bros.と共同で『マリオゴルフ64』のオープントーナメントを開催することを決定した。応募条件など詳細の発表は来月号。同時にトーナメント用コースの徹底解析も行うので、発売後は腕を鍛えてトーナメントに備えてくれ。



COMING UP NEXT

最新スクープ情報

これから発売が予定されているソフトの最新情報を大紹介。ますます盛り上がるニンテンドウ64からゲームボーイ、ニンテンドウパワーまで、任天堂がほこるすべてのハードを網羅して、毎号スクープのテンコ盛りだ！

SOFT Release Schedule



ニンテンドウ64

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
5月28日	□	LAST LEGION UX	ハドソン	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円
6月3日	□	NBA IN THE ZONE2	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	7,800円
6月11日	□	マリオゴルフ64	任天堂	スポーツ	●●●●●●●●●●	価格未定
6月25日	□	新世紀エヴァンゲリオン	バンダイ	アクション	●●●●●●●●●○	8,800円(予価)
6月中旬	□	バイオレンスキラー ~TUROK NEW GENERATION	gemzi	アクション	●●●●●●●●●○	7,800円
6月	□	WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテイメント	アクション	●●●●●●●●●●	7,980円(予価)
6月	□	プロ麻雀「兵」64	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	価格未定
7月1日	□	HYBRID HEAVEN	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
7月29日	□	実況Jリーグパーフェクトストライカー2	コナミ	スポーツ	●●●●●○○○○○	価格未定
7月30日	□	LODE RUNNER 3-D	バンプレスト	パズル	○○○○○○○○○○	6,800円(予価)
7月	□	64花札~天使の約束~	アルトロン	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
7月	□	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	クエスト	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
8月6日	□	インターナショナルラリーチャンピオンシップ64(仮題)	イマジニア	アクション	●●●●●●●●○○	6,800円
8月	□	忍たま乱太郎パズル	カルチャーブレーン	パズル	●●●●●○○○○○	価格未定
9月下旬	□	シャドウゲイト64	ケムコ	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
'99年夏	□	SD飛龍の拳伝説 リアルバージョン	カルチャーブレーン	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
'99年夏	□	レブリミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
'99年夏	□	PDウルトラマンバトルコレクション64	バンダイ	アクション	●●●●●●●●○○	6,800円(予価)
'99年夏	□	電車でGO! 64	タイトー	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年夏	□	爆ボンバーマン2	ハドソン	アクション	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年秋	□	バーチャル・プロレス2 ~王道継承~	アスミック・エースエンタテインメント	アクション	●●●●●●○○○○	価格未定
'99年	□	64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●○○○○○	価格未定
'99年	□	フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□	Tonic Trouble	Ubiソフト	アクション	●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□	エクストリームG2	アクレイムジャパン	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
未定	□	エルテイル(仮題)	イマジニア	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
未定	□	ズール ~魔獣使い伝説~	イマジニア	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
未定	□	ウルトラベースボール64 実名版(仮題)	カルチャーブレーン	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	走れボクの馬	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	WIN BACK	コーエー	その他	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□	スーパーマン	タイトー	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ウルトラドンキーコング(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊(仮題)	任天堂	その他	●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□	ロボットポンコッツ	ハドソン	その他	●●●●○○○○○○	価格未定
未定	□	スター・ウォーズ エピソード1/レーサー (仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□	金田一少年の事件簿(仮題)	ハドソン	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	バイオハザード2(仮題)	カプコン	アクション	●●●●○○○○○○	価格未定

64DD

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
未定	□	MOTHER3	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	シムシティ64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	スーパーマリオRPG2(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	スーパーマリオ64-2(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説DD	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	マリオアーティスト タレントメーカー	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	任天堂	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	エフゼロエックスDD(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	カービィ64(仮題)	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ゴルフ(仮題)	任天堂	スポーツ	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	巨人のドシン1	未定	未定	●●●●●●●●○○	価格未定

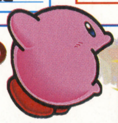
ゲームボーイ

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
5月28日	□	カンヅメモンスターパフェ	スターフィッシュ	シミュレーション	●●●●●●●●●●	3,980円
5月28日	□	ピットフォールGB	ポニーキャニオン	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
5月29日	□	学級王ヤマザキ ゲームボーイ版	コーエー	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
6月3日	□	あにまるぶり~だ~3	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●●●●●	4,800円(予価)
6月3日	□	漢字BOY	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●●	4,800円(予価)
6月4日	□	パチンコCRモーレツ原始人T	ヘクト	シミュレーション	●●●●●●●●●●	3,980円
6月10日	□	アザーライフ アザードリームスGB	コナミ	その他	●●●●●●●●○○	4,300円
6月11日	□	ルーカのぱずるで大冒険	ヒューマン	パズル	●●●●●●●●●●	価格未定
6月17日	□	サバイバルキッズ	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4,300円
6月24日	□	ハイパーオリンピックシリーズトラック&フィールドGB	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●○○	4,300円
6月24日	□	ワールドサッカーGB2	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	4,300円
6月	□	プロ麻雀「兵」GB	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,900円
6月	□	シェラザード伝説	カルチャーブレーン	その他	○○○○○○○○○○	3,900円(予価)
6月	□	アクアライフ(仮題)	タム	その他	●●●●●●●○○○	3,980円(予価)
6月	□	ポケットモンスター金	任天堂	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
6月	□	ポケットモンスター銀	任天堂	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
6月	□	坂田吾郎九段の連珠教室	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,200円
6月	□	バックギャモン	アルトロン	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
6月	□	ジェムジェムモンスター	キッド	RPG	●●●●●●●●○○	価格未定
6月	□	ウェットリスGB (仮題)	イマジニア	パズル	●●●●●○○○○○	価格未定
7月1日	□	釣り先生2	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●○○	4,800円(予価)
7月1日	□	昆虫博士2	J・ウイング	その他	●●●●●●●○○○	4,800円(予価)
7月8日	□	遊☆戯☆王 デュエルモンスターズII~闇界決闘記~	コナミ	その他	●●●●●●●●●○	価格未定
7月16日	□	川のぬし釣り4	パック・イン・ソフト	RPG	●●●●●●●●○○	4,200円
7月23日	□	スパイ アンド スパイ	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●○	3,980円
7月23日	□	次世代ベーゴマバトルベイブレード	ハドソン	RPG	○○○○○○○○○○	3,980円
7月23日	□	ポケット ルアーボーイ	キングレコード	スポーツ	●●●●●●●●●○	3,980円
7月23日	□	無頼戦士カラー	キッド	シューティング	●●●●●○○○○○	3,980円
7月30日	□	三國志ゲームボーイ版2	コーエー	シミュレーション	●●●●●●○○○○	4,800円
7月上旬	□	スーパーブラックバス~リアル・ファイト~	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●●●●○○○	4,500円
7月	□	―ぷよぷよ外伝―ぷようぉーず	コンパイル	RPG	●●●●●○○○○○	価格未定
7月	□	ゴルフだいすき!	キッド	スポーツ	●●●●●○○○○○	価格未定
7月	□	白江七段の囲碁教室	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,200円
7月	□	本格将棋 聖	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,200円
7月	□	飛龍の拳伝説GB SDバージョン	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●●○○○○	3,980円
8月6日	□	牧場物語GB2	パック・イン・ソフト	シミュレーション	●●●●●●●●○○	価格未定
8月27日	□	ハムスタークラブ	ジョルダン	その他	●●○○○○○○○○	3,980円(予価)
8月	□	ファミリートランプクラブ(仮題)	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,200円
8月	□	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●●●●○○	3,900円
8月	□	飛龍の拳伝説GB リアルバージョン	カルチャーブレーン	アクション	●●●●●○○○○○	3,980円
8月	□	ポケットファミリーGB2	ハドソン	その他	●●●●●●○○○○	3,980円(予価)
9月	□	ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●○○○○○○	4,800円(予価)
9月	□	ぐるぐるガラクターズ	アトラス	RPG	●●●●●●●○○○	価格未定
9月下旬	□	シャドウゲイト リターン	ケムコ	その他	●●●●●●●●●○	3,980円
'99年夏	□	メダロット2	イマジニア	RPG	●●●●●●○○○○	3,980円
'99年夏	□	きせかえ物語	パック・イン・ソフト	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
'99年夏	□	Get虫'倶楽部みんなの昆虫大図鑑 (仮題)	ジャレコ	その他	●●●○○○○○○○	価格未定
'99年	□	BLACK ONYX GB (仮題)	ビーピーエス	RPG	○○○○○○○○○○	5,800円(予価)
未定	□	対局将棋 極GB	アテナ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ハローキティのビーズ工房	イマジニア	パズル	●●●●●●●●●○	3,500円
未定	□	銃鋼戦記バレットバトラー	コナミ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ドンキーコングランド2	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ザ・グレイトバトルPOCKET	バンプレスト	その他	●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□	マリオゴルフGB (仮題)	任天堂	スポーツ	●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□	ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定

ニンテンドウパワー

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
6月1日	□	ピクロスNP Vol.2	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	2,000円
6月1日	□	お絵かきロジック(仮題)	世界文化社	その他	○○○○○○○○○○	2,000円
6月1日	□	Wizardry I・II・III~Story of Llylgamyn~(仮題)	メディアファクトリー	RPG	○○○○○○○○○○	3,000円(予価)
7月1日	□	スーパーコラムス(仮題)	メディアファクトリー	その他	○○○○○○○○○○	2,000円(予価)
'99年夏	□	ファイアーエムブレム トラキア776(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定

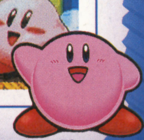
新作ソフト超速スクープ



ちょっと前からのゲームファンなら、思わず"懐かしい!"なんて叫んでしまいそうなソフトの発売が決まったぞ。タイトルは『カービィのきらきらきっず』。"オオッ!"と思うと同時に"アレッ?"と大きな疑問符が浮かんだ人も多いかもしれないね。そう、このソフトはゲームボーイ版として第1作目が発売され、つづいてニンテンドウパワーの書き換え新作ソフトとして移植が行われたソフト。それが内容はそのままに、スーパーファミコンの新作ソフトとしてパッケージ発売が決まったのだ。『大乱闘スマッシュブラザーズ』の大ヒットを受けてカービィ人気が再発したのかな、なんて邪推をしてみたくなるけど、これによって64DDでラインアップされている『カービィ64』の発売時期が早まれば、ファンとしてはいうことなしだね。

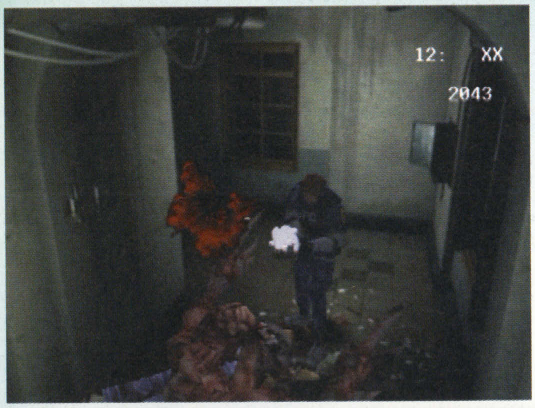
ソフトの内容は、カービィとその仲間たちが活躍するアクションパズルゲーム。画面の上から落ちてくるブロックを操作して、星をキャッチしていくことが目的だ。シンプルなだけにハマルと奥が深いこのゲーム、6月18日に価格3,800円で発売されるぞ。





ついにN64を襲う、心臓わしづかみの恐怖!!

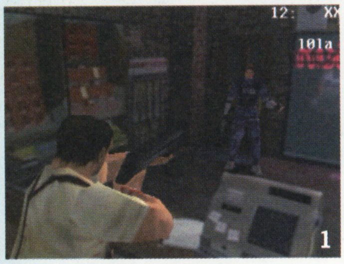
バイオハザード2（仮題）



発売日未定
開発度43%
価格未定／カプコン

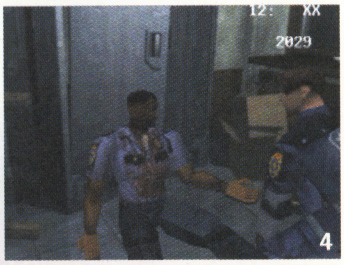
CAPCOM

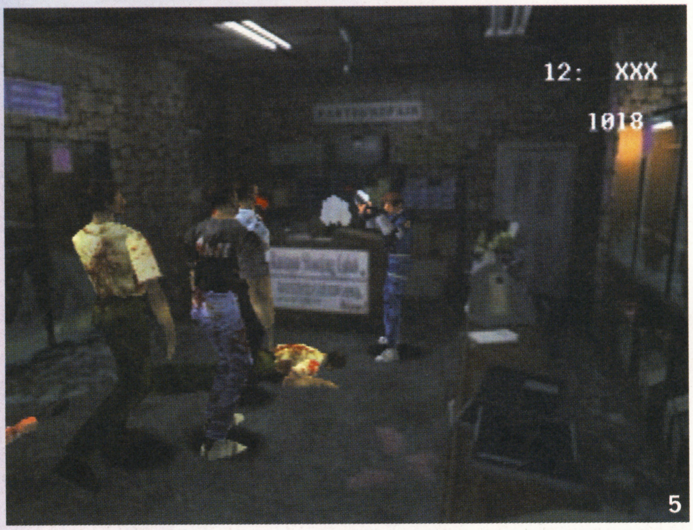
超スクープ







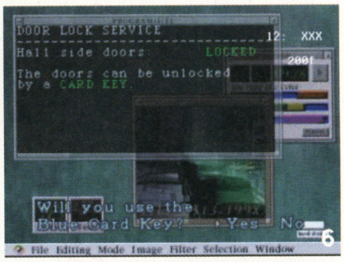




プレイステーション用ソフトとして大ヒットし、“サバイバルホラー”という新しいゲームジャンルを確立した『バイオハザード2』(以下、『バイオ2』と表記)が、ついにN64に移植されることが決定したぞ!! じつはこの画面、5月中旬にアメリカで行われたゲームショー“E3”に出展された海外仕様のもので、メッセージなどが英語になっている。ソフトは、まずアメリカで先行発売(タイトルは『Resident Evil 2』)され、細かい変更などが加えられた後に日本版が登場する予定だ。

ゲームは、謎のウイルスが広がって住民やさまざまな生き物が怪物と化してしまった街、ラクーンシティが舞台となる。プレイヤーは、レオン(男性)かクレア(女性)のどちらかとなり、さまざまなアイテムを活用し、武器を使って敵を倒しながら、ウイルスの謎を解いていく。この“ふたりの主人公”という設定をうまく利用した、『バイオ2』最大の特徴といえるのが「ザッピングシステム」。ゲーム内では、それぞれの時間がイベントなどを起点にして同時に進んでいるので、ゲームの途中でまったく同じシーンに出くわしたり、一方の主人公の行動がもうひとりのストーリー進行に影響を与える、ということが起こる。このシステムにより、物語はドラマティックに展開していくのだ。さらに、条件を満たすと新たなシナリオが出現して遊べるようになるぞ。

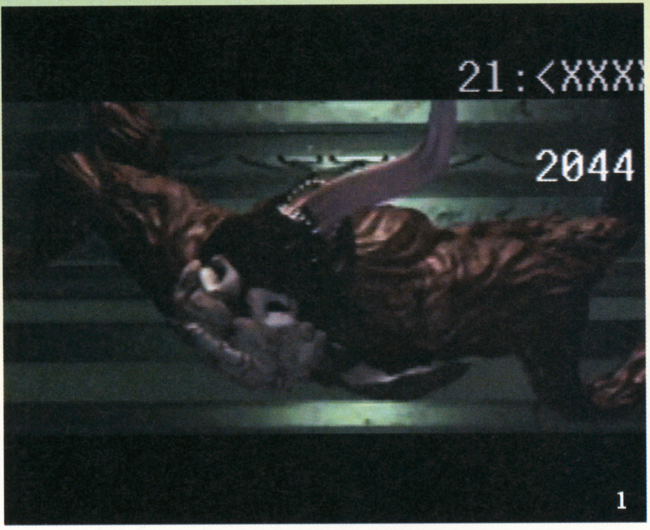




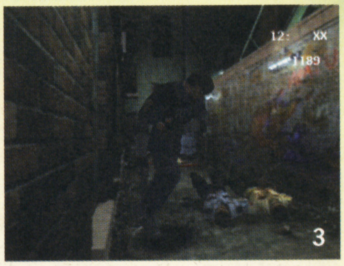
1.2.ガンショップでのイベントシーンより。あわれ、ゾンビに襲いかかられてしまった店主。合掌。**3.4.**同じシーンでも、キャラクターによって展開が変わったりする。これがザッピングシステムだ。**5.**ゾンビの服装がそれぞれ微妙に違っている点にも注目だ。**6.**ドアにはカギがかかっていることもある。ここでは、カードキーを使っている。**7.8.**アイテムや武器はさまざまな場所を調べることで入手可能。



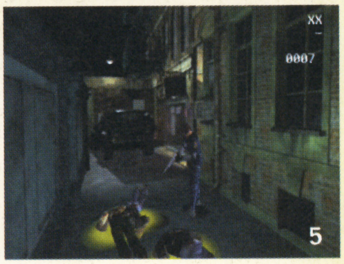








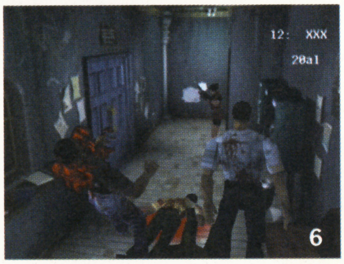


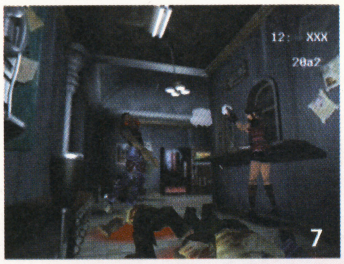


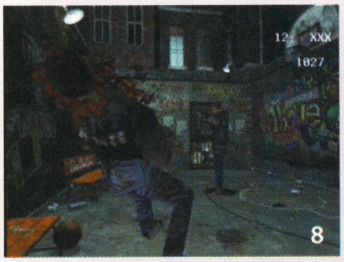
キャラクターの移動は、微妙な動きが可能な3Dスティックのほかに、✚字キーを使うこともできる。他機種の『バイオ』シリーズをプレイして、その操作に慣れているプレイヤーには、こちらのほうがピッタリくるかな？　そして、振動パックにも対応しているので、武器で攻撃したときはもちろん、特定の行動やイベントの際にもコントローラーが震える。当然ながら、敵に襲われたときにも振動するので、恐怖感は倍増するはず。ぜひ振動パックを取り付けて、視覚と触覚の両面で、恐怖を味わってほしい。

さて、N64版『バイオ2』では画面がかなりきれいになっているだけに、ちょっと気になるのが、プレイヤーの攻撃が敵にヒットしたときのグラフィック。表現があまり過激になるとちょっと……という声も聞こえてきそうだけど、これはプレイ開始時の設定で変更できるようになるとのこと。ゲームに直接関わってくるものではないし、何よりも『バイオ2』は演出面によって恐怖が表現されているゲーム。本質的なおもしろさが損なわれることはないはずなので、安心してほしい。

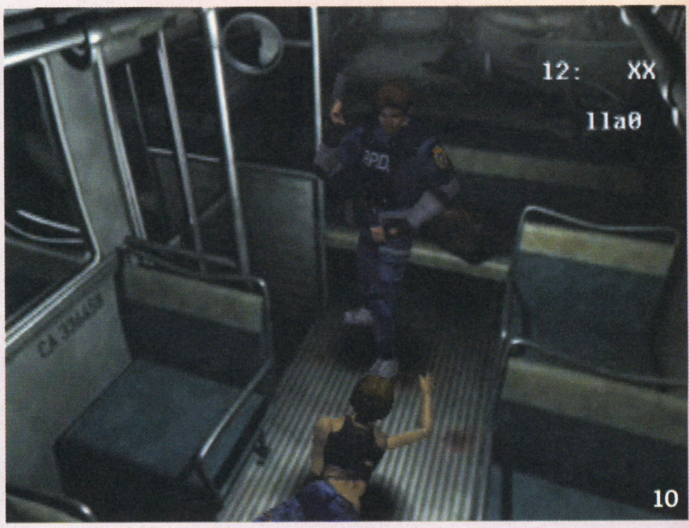
このほかにも、シナリオやシステム面において、N64版『バイオ2』ではさまざまなオリジナル要素が追加される予定ということなのだが、残念ながら現時点で判明しているのはここまで。新たな情報が入手でき次第、どんどん誌面で紹介していくので、期待して待っていてくれ!!











1.こんなグロテスクなクリーチャーも襲いかかってくる。**2.3.**細い路地では一気に走り抜けてしまったほうが安全。**4.**物語の序盤での主な舞台となる警察署。ドアの向こうでは、どんな惨劇がプレイヤーを待ち受けているのか？ **5.**倒れているゾンビへのとどめの一撃は、残弾数に余裕があるときだけにしたほうがいい。**6.7.**ドアの向こうや廊下の陰など、ゾンビは死角から突然現れ、ジワジワと迫ってくる。これは本当に怖い。どれくらい怖いかは、ゲームをプレイして実感してほしい。**8.**こうした映画のようなカメラアングルが、『バイオ2』では多用されている。**9.10.** 敵を振り切って逃げ込んだらそこにもゾンビがいた、なんてこともよくある。

このおぞましさはやってみないとわからない！

バイオレンスキラー
～TUROK NEW GENERATION





1999年6月中旬発売
開発度90%
7,800円／gemzi

gemzi

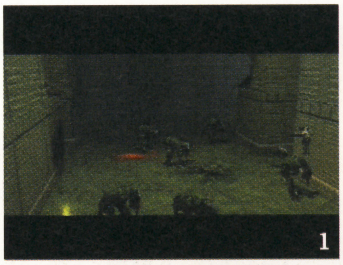
新機能搭載

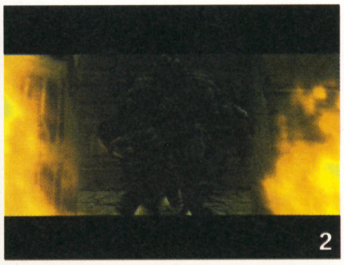
欧米で熱狂的な人気を獲得したN64ソフト『テュロック2』がいよいよ日本で発売される。その名も『バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION』。

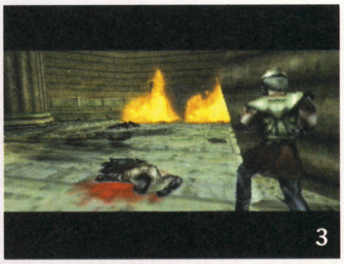
遥か昔、万物が形成される前、怪物“プライマゲン”は己のパワーを結集して、惑星“ロストランド”を作り上げたがそのまま惑星の中に閉じ込められ意識を失っていた。が、前作でテュロックの手により破界神“キャンペイナー”と究極兵器“クロノセプター”を破壊した際の衝撃で、そのプライマゲンが目覚めてしまう。

ロストランドの議会“ラザロの一団”はプライマゲンのパワーを封印するためロストランドの5ヵ所に“エネルギートーテム”を設置していた。しかし、目を覚ましたプライマゲンはロストランドに住む心の弱き物たちにエネルギートーテムを破壊するようテレパシーを送りはじめる。

キミは2代目テュロックを受け継いだ“ジョシュア・ファイヤーシード”となり、これまで経験したことのない試練をいやというほど味わうことになる。果たして、全宇宙の知的生命体の存在を脅かす邪悪な怪物、プライマゲンを倒すことができるだろうか。


1


2

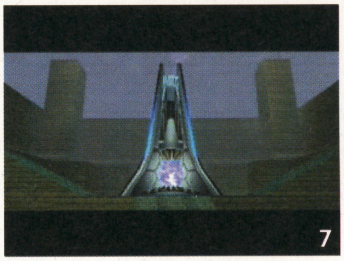

3


4


5

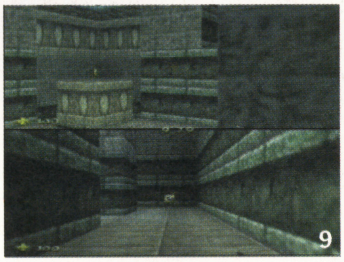


6


7



8


9



10

1.2.3.ロストランドで罪なき者たちが殺戮されている。元凶であるプライマゲンを倒さねば宇宙の平和は望めない。**4.5.6.**エイドンはワールドの任務を教えてくれるだけでなく、ゲームのセーブ、ライフの回復や銃弾の補充もしてくれる。**7.**必ず各ワールドにあるエネルギートーテムを敵の手から守るべし。**8.**赤く見えるハイレゾパック（メモリー拡張パック）を使用すると画面が見違える美しさなのだ。**9.10.**4人まで対戦可能のマルチプレイモード。友だちと対戦できるようになった。キャラクターを選ぶこともできるのだ。

『バイオレンスキラー』の見どころはなんといっても、中世世界や超空間などを意識した3Dグラフィックと恐竜たちの動きのリアルさ。とりわけグロテスクなモンスターたちは生命が吹き込まれているかのように動き回り、主人公を発見するとしつこく攻撃してくる。相手に与えた攻撃で飛び散る血しぶきや傷を負った恐竜ののたうつ気味の悪さは、まるで悪夢を見ているようだ。

じつはこれらの画像すべての高解像度（ハイレゾリューション）化を可能としたのは、本ソフトと同時発売される予定のハイレゾパック（メモリー拡張パック）のおかげ。N64本体の上部にある"メモリー拡張コネクタ"に差し込んで使うことで、画面のリアルさがより一層増すというわけだ。これからも対応ソフトが続々と出る予定だから、この際買っておくのがいいだろう。

さらに今作は振動パック対応となり、銃を打った感覚をダイレクトに体感できるのだ。例えば、"ファイヤーストームキャノン"で撃つと、その振動がシリンダーの回転が止まるまで続くなど、武器によって振動のパターンが違うところも凝りに凝っている。

ゲームモードは"シングルプレイ"と"マルチプレイ"のふたつ。シングルプレイでは前ページで紹介したとおり、全6ワールドを数々の謎を解きながら進んでいくことになる。もちろん、ただやみくもに銃を乱射するだけでは前に進めない。知恵や勇気こそが試されていると思ってくれ。

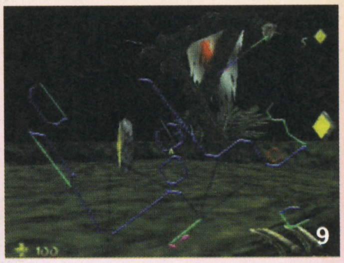
マルチプレイモードでは4人までの対戦"デスマッチ"、チームを作って対戦する"チームバトル"、そして参加プレイヤーのひとりがオニとなってほかのプレイヤーの攻撃をさけてチェックポイントを目指す"フラッグバトル"がある。それぞれシングルプレイでのステージやキャラクターを選べるから、一度は心を鬼にして恐竜を操作してみるのもいいかも。

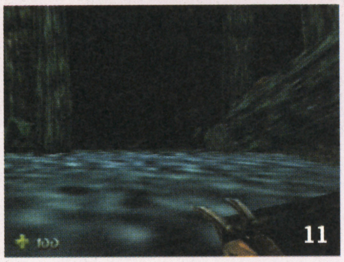












1.2.傷を負い血しぶきにまみれた恐竜たち。命がある限り主人公に向かってくる獰猛さだ。このすさまじいまでのスプラッター感が、『バイオレンスキラー』の魅力といえる。**3.**モンスターに合わせて豊富な武器を選んでいこう。**4.**恐竜ステゴザウルスに乗ると、装備しているツインキャノンを発射可能。**5.**はしごを登る際の息使いも聞こえる。**6.**水中を潜ることで見つかるアイテムも。**7.**タルを壊すと新しいルートやアイテムが見つかるのだ。**8.**各所におかれたスイッチ。届かない場所ならば弓か銃で狙ってみよう。**9.**前作同様に、画面上にマップを表示して自分の位置を確認できる。**10.**女の子が捕らえられている。助け出そう。**11.**ほの暗い湿地帯、果たしてぬけられるのだろうか。



今月はキャラクターのクラスを大紹介していくぞ!!

オウガバトル3

Person of Lordly Caliber

1999年7月予定
開発度90%
価格未定／任天堂

Nintendo

最新情報

『オウガバトル』シリーズのウリとしてあげられるのが、登場するキャラクターたちのクラス、職業の存在だ。この職業にはじつにさまざまな種類がある。半人前の兵士として、ソルジャーの職業でスタート。そこから多くの経験を経て、ナイトやバーサーカー、ウィザードなど、能力の異なるべつの職業にクラスチェンジしていくのだ。また、キャラクターが男性か女性かでクラスチェンジできる職業は違う。魔法系のキャラクターなら、男性の場合は攻撃魔法が得意なウィザード、女性なら補助魔法が得意なウィッチや回復魔法の得意なクレリックになれるのだ。

各クラスにはそれぞれ戦闘で得意な攻撃方法も変わってくる。直接攻撃の代表例である"斬りつける"や、特定の魔法で敵を攻撃したり、といった具合だ。さらに職業によって、ユニットとして編成されたときに、前列、中列、後列に配置されるかで攻撃回数も変化してくる。直接攻撃系なら相手に近づきやすい前列のほうが攻撃しやすいし、飛び道具や魔法などを使う場合は相手から離れて攻撃できるほうがいいだろう。また、各職業のちがいは攻撃ばかりに出るわけではない。守備力が高く、敵の攻撃を受け止めてくれる盾となってくれるファランクスや、魔獣系のキャラクターの能力を上昇させるビーストテイマーなどは、むしろ攻撃よりもその特性を有効に利用するべきだろう。そして、こういった職業には上級職というモノも存在する。これは、各クラスの能力を引き延ばしたモノと考えて間違いない。ナイトからパラディンのクラスチェンジや、ウィザードからのゴエティックといったクラスチェンジは前作でもおなじみだ。このとき、職業によって攻撃回数や攻撃の方法までもがパワーアップすることもあるぞ。

こうやって、登場する数多くの職業と特性を利用してキャラクターに適したクラスチェンジを行い、戦況に応じたユニットを編成していくことが非常に重要なのだ。全員が直接攻撃、魔法攻撃というような、偏ったユニット編成もそれはそれでおもしろいのかもしれないけどね。









1.2.アマゾネスがドラゴンテイマーにクラスチェンジ。3.新登場のソルジャー。彼らを根気よく成長させよう。4.攻撃力と守備力のバランスがいいナイト。5.男性キャラクターの基本職ファイター。6.こちらは遠距離攻撃のできる女性の基本職、アマゾネス。7.守備力は若干低いが攻撃力の高さが魅力のフェンサー。8.攻撃魔法を唱えることができるウィザード。9.回復魔法でパーティーの体力を回復するクレリック。10.女性版ナイトといえるヴァルキリー。

　登場するキャラクターにはドラゴンなどの魔獣系のモノもいる。こういったキャラクターは成長してクラスチェンジしていくわけだが、人間のキャラクターのような選択肢はない。基本的にパワーアップした上級職にクラスチェンジするわけだ。だが、こういったモンスターたちの攻撃能力や高いヒットポイントは人間系キャラクターのそれを遙かに凌駕するモノばかりだ。ドラゴン系モンスターの持つブレス攻撃は相手ユニットの複数のキャラクターを攻撃。火炎、氷結、毒など、ドラゴンの属性によってその効果も変化する。ヴァンパイアは太陽の出ている昼の時間は棺桶のなかにいるためまったく攻撃できないが、能力を出し切れる夜での戦闘では最強クラスの戦闘能力を発揮する。とくに相手キャラクターの体力を吸い取り、自らの体力を回復するライフフォースの強さは前作でも有名だ。また、通常の人間系キャラクターが死ぬことによってクラスチェンジするゾンビなども、キャラクターの生前を知っているだけに考えるところはあるが、強いクラスだ。

　こういったモンスターキャラクターをパワーアップさせるのが、ビーストテイマーやドラゴンテイマーだ。彼らを同じユニットに組み込めば、最強のモンスターユニットを編成することも夢ではない。


1 2 3 4 5



6 7 8 9 10



11


12



13

1.火の属性のレッドドラゴン。敵を焼き尽くすファイアブレスを持つ。**2.**地属性のアースドラゴンは相手を腐らせるアシッドブレスを吐きつける。**3.**水の属性のブルードラゴン。相手を凍りつけるアイスブレスは強力。**4.**雷の属性のサンダードラゴン。電撃のサンダーブレスが得意。**5.**ドラゴンパピーをどう育てるかで変身するドラゴンが決まるのだ。**6.**その強大な腕力で敵を叩きつけるゴーレム。**7.**味方キャラクターが死んでクラスチェンジできるゾンビ。殺してまで転職する？ **8.** ドラゴンを扱うための職業ドラゴンテイマーは女性専用職。**9.**男性専用職はビーストテイマーで魔獣系のキャラクターと相性がいい。**10.**夜の眷属ヴァンパイア。太陽以外に彼を止めるものはない。**11.12.13.**野生のドラゴンパピーと遭遇！　戦闘シーンで説得コマンドに成功すれば仲間にすることができるぞ。



新タイプのRPGが登場!! 幼い魔獣使いの物語

ズール～魔獣使い伝説～

発売日未定
開発度100%
6,800円/イマジニア

Imagineer

新機能搭載

幼い魔獣使いが、四苦八苦しながら魔獣といっしょにファンタジー世界を冒険をするロールプレイングゲームの登場だ。どんなストーリー展開を楽しませてくれるのかとても楽しみだ。

この物語の主人公レオはズール大陸に住む、ごく平凡に暮らす幼い少年。森で偶然にも一匹の魔獣と出会うところから、この物語は始まる。魔獣を森に残し家に帰ってきたレオだったが、夜、魔獣がレオのあとをつけ家へと来てしまった。同じ家に住む仲間は一時は魔獣を飼うのを反対するが、レオの熱意に負け飼うことを許す。しかし魔獣の食費もバカにならない。その費用を稼ぐため、レオは魔獣を使ってアルバイトを探すのだが……。

このゲームはフィールド画面を自由に冒険するロールプレイングゲームとは違い、さまざまな行動をカーソルで選択するシステムをとっている。会話や場所移動、休憩によるセーブなど、画面に表示される選択肢の中からカーソルで選んで進めていくのだ。会話の選択のしかたによっては、ストーリーが変化することもあるので慎重に選ぼう。場所の移動も画面に表示されるフィールドマップの選択肢から選ぶことで完了するので、展開がスピーディーだ。

もちろんゲームのすべてがコマンド選択というわけではない。ダンジョンでは画面がななめ見下ろし型に切り替わり、内部をレオが自由に移動できるようになっている。カメラアングルも設定でき、壁の影になっている部分などもまわり込んで見ることができるのだ。そしてダンジョンには、お金やアイテムが落ちていることがある。ということは、いろんなカメラアングルで徹底的に調べながら移動することでお金やアイテムをより見つけやすくなるというわけだ。

ダンジョンで敵と遭遇すると戦闘に突入する。なかには避けて通れない強制イベント的な戦闘もあるので、怪しい人や場所があったら、魔獣のステータスに注意しながら行動しよう。



1



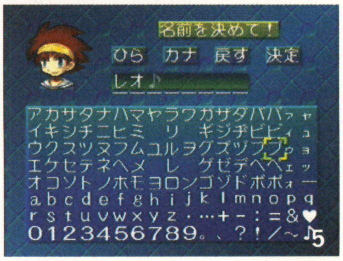
2



3



4



5


6 7 8 9 10

1.ゲームは天空のシーンから始まり、魔獣を操る魔獣使いについて語られる。**2.**レオがなかなか帰ってこないことを心配に思うキャロリン。**3.**たくさんの子供たちがレオと同じ家に住んでいる。**4.**魔獣を追う謎の男たち。いったい何が目的なのか? **5.**主人公の名前は、自由に決めることができる。初期設定は、レオという名前だ。**6.**この物語の主人公であるレオ。幼いながら、魔獣使いの素質があるらしい。**7.**レオといっしょに住んでいるこの娘は、まだまだ幼い女の子だ。**8.**温かい心の持ち主のキャロリン。いつも子供たちのことを想っている。**9.**森で発見した最初の仲間となる魔獣。怪しい何者かに追われる身。**10.**レオと同居する孤児のジョイス。負けん気が強く、わがままな性格だ。

戦闘シーンでは、レオは直接戦うことができない。仲間の魔獣に命令を出すことでゲームを進めていくのだ。戦闘は通常オートバトルになっていて、仲間の魔獣が勝手に戦ってくれる。けれどもレオの持つ笛を吹いて音色を奏でることにより、仲間の魔獣に防御や攻撃、特殊な技などの命令を出すことができるのだ。笛で命令できる回数は画面に表示されている音符メーターの数だけ。連発して命令していると最終的には命令を出せなくなってしまうので要注意だ。時間がたつと音符メーターが復活して笛を吹けるようになるので、しっかりと戦略を練って有利な戦いができるように心がけよう。

敵の魔獣とは戦っているばかりではない。条件によっては、接触をすることで仲間にすることができるのだ。敵との接触はレオがするのではなく、仲間の魔獣がすることになる。つまり、接触が成功するかどうかは、仲間にしている魔獣と、敵との相性や属性、性格、レベルが関係してくるわけだ。うまく仲間にするには、仲間の魔獣の特徴をよく知っておくことが大切だ。このゲームに登場する魔獣の種類は約160種類。伝説の魔獣や、精魔獣など、多くの個性的な魔獣が登場する。それらすべてを仲間にすることができるが、自分の魔獣の相性を知っていないと仲間を増やすことは難しいぞ。めったに出現しない珍しい魔獣もいるので、がんばって魔獣集めに精を出そう。

そうして仲間を増やすことで、最大4匹を戦闘に参加させることができるようになる。仲間が増えることで戦闘は楽になり、より高度な戦略がたてられるわけだ。笛で命令を出し、ダメージを受けた仲間に対して回復魔法が使える仲間で回復をさせたり、いっせいに攻撃魔法で集中攻撃させたりと、テクニカルな戦闘ができる。はたまた、お気に入りの魔獣だけでパーティーを組んで戦うのも楽しいかもしれない。そんなユニークな戦闘システムに思わずハマってしまうこのゲーム、仲間を集めれば集めるほど、このゲームの楽しさが増幅していくのだ。



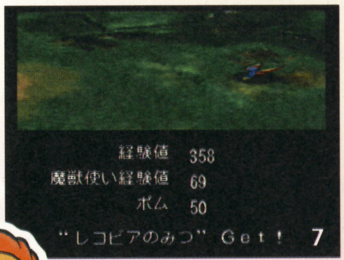


















1.魔獣の子供を発見したレオ。ここから冒険が始まる……。**2.**自宅では、休憩や子供たちとの会話をすることができる。**3.**レオの住む街のフィールド。カーソル移動で場所移動をする。**4.**スイカ畑がレオと魔獣の、最初の戦闘の場となる。**5.**スイカ畑が荒らされて困っている酒場の主人。仕事を引き受けて、お金を稼ごう!! **6.**いよいよ戦闘開始。笛で魔獣を操り、敵の魔獣をやっつけよう。**7.**敵の魔獣を倒すと、アイテムが手に入ることがある。**8.**仲間の魔獣をレベルアップさせて強力な仲間にしよう。**9.**広大な大地ズールで、どんな冒険がくり広げられるのだろうか……。**10.**レオを取り巻く魔獣の仲間たち。何匹仲間にできるかな？



新世代NBAの凄さをキミの手で体感するのだ!!

NBA IN THE ZONE 2



1999年6月3日発売予定
開発度100%
7,800円(予価)／コナミ

KONAMI





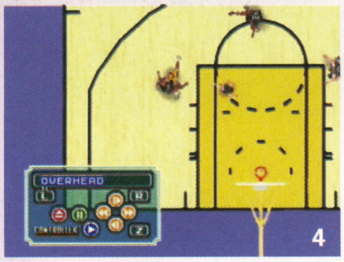


期待の一作

年々人気が高まり、中には日本のCMに出演するスター選手もいるほどおなじみとなったNBA。いまや知らない人の方が少ないかもしれないけれど、念のために説明しておくとNBAとは世界一レベルが高いといわれている、アメリカのプロバスケットボールリーグのことなのだ。驚異的なジャンプ力やスピードを誇る選手たちが、ゴールを競いあう迫力は、世界中のバスケットファンを熱狂させている。

そしてこの迫力をN64で、キミが演じることができる。昨年1月に発売され、多くのファンをうならせた『NBA IN THE ZONE'98』の続編がいよいよ6月に発売されるのだ。選手データは今シーズンの開幕版。例えば、昨シーズンはシカゴ・ブルズでマイケル・ジョーダンとともに二度目の3連覇を果たしたスコッティ・ピッペンは、移籍先のヒューストン・ロケッツに在籍している、という具合だ。だから、ジョーダン引退後の戦国時代といわれているNBAを、いち早く体感することができるのだ。

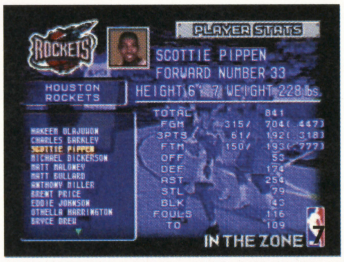
前作からパワーアップしているのは、当然選手データだけではない。まずあげられるのは、十字キーとLボタンを用いてフォーメーションを試合中にリアルタイムで選択できるようになったこと。相手チームのフォーメーションとの相性があるので、豊富な戦術パターンをマスターして、相手の出方にあわせながら対応する技術が必要とされるのだ。







1.今作から加わったフォーメーションセレクト。チームの能力にあったものを使おう。2.本場ならではの豪快なプレイを演出できる。3.有名なスター選手もキミの意のままに操れるのだ。4.さまざまな視点から好みのアングルを選べる。このような上空視点もゲームならでは。5.マンツーマンディフェンスがNBAの基本。ひるまずにあたれ！ 6.ユニフォームもきっちり再現されているのがNBAファンにはたまらない。7.選手成績は昨シーズンのものが完全収録されている。









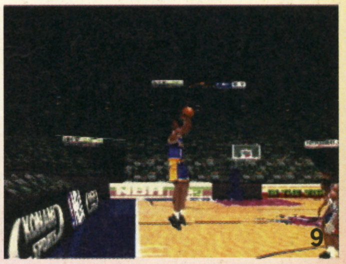










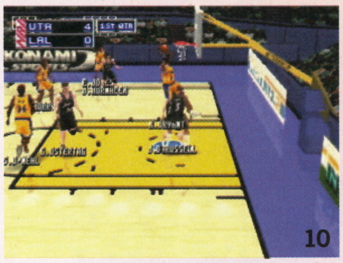


そのほかにも、ボールを頭上に掲げて敵をかわすボールハイキープやドリブルしながら1回転するスピンムーブなどの新しいテクニック、任意の選手を選んでパスを出すサーチパスや、ボールを持っていない選手をスクリーンに呼ぶといった操作が加わったので、より自由度の高いプレイを楽しむことができるぞ。

試合中の操作以外にもさまざまな点がパワーアップ。注目したいのが、3ポイントシュートアウトモードが追加されたこと。これは、5方向からそれぞれ5本ずつ、計25本の3ポイントシュートを1分の制限時間内に打って、30点満点でスコアを競うというもの（各方向、最後の1本は、ボールが色球でゴールを決めると2点ゲット！）。

前作にもあった、プレイヤーエディットのモードは、今作ではボールコントロールやフェイクなどの細かい能力を始め、リバウンドの能力がオフェンス、ディフェンスに分けられるなど20項目以上が設定できるようになり、選手の個性をより深く再現できるようになったのだ。グラフィック面の設定も可能で、東洋系の顔立ちをした選手を作ることもできたりするのはちょっと嬉しい。

各チームのホームスタジアムが細部まで再現されているのに加え、セカンドロードユニフォームやホームチームアドバンテージの要素も入るなど、こだわりのNBAフリークだって納得することうけあいのデキ。ブルズのアナウンサー、レイ・クレイの実況が否が応でも気分を盛り上げ、本場の雰囲気をたっぷり満喫できるのだ。お気に入りのチームを率いて次代のブルズになるように、キミの腕でプレイオフファイナルまで導いていこう。





1.ボールハイキープで敵のディフェンスをかわせ！ **2.**パワードリブルからのノールックパス。味方選手の動きを見ることが重要だ。**3.**Rボタンを押しながらCボタンを組み合わせると、パスを出す相手を選ぶことができる。**4.**選手やユニフォームだけでなく、コートまで再現されている。名門のホームコートもご覧の通りだ。**5.6.**新たに導入された3ポイントシュートアウトでは3Dスティックの微妙な操作が勝負を決める！ **7.8.**オリジナル選手のエディットは、容姿から能力まで、より細かく設定可能に。**9.**敵のマークを外したら3ポイントシュートを狙え！ **10.**ポスト・ジョーダンを噂される期待の若手も大活躍。**11.**スター選手が勢揃いするオールスターモードでも遊べるのだ。



6月の発売は延期に。どうにか夏に間に合うか!?

ポケットモンスター金・銀

POCKET MONSTERS

1999年夏予定
開発度75%
価格未定／任天堂

Nintendo®

正式な発売日がなかなかアナウンスされなくて、みんなヤキモキ状態の『ポケットモンスター金・銀』だけど、どうやら6月の発売は延期になりそうとの情報が入ってきた。どうにか夏には間に合わせたいという意気込みで、開発が最終段階に入っているとのことなので、あと、もう、ほんのチョットだけ、待っていよう。

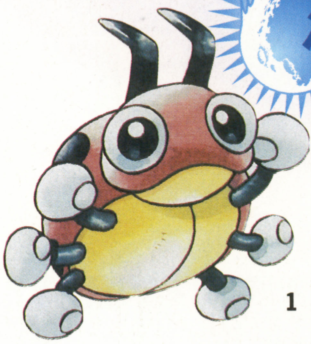
そんな悲しいお知らせはひとまず忘れて、今月も新ポケモンのイラストが公開されたので紹介するぞ。アニメではいつもカスミの胸に抱きかかえられている、ちょっと甘えん坊のトゲピーと、本邦初公開となるテントウムシみたいな姿をしたレディバの2体だ。

ここで突然“ポケモ〜ン・ザ・イングリッシュ”。英語でテントウムシのことは、レディーバードもしくはレディーバグという。どうやら新ポケモンのレディバは、テントウムシと関係大って感じだね。

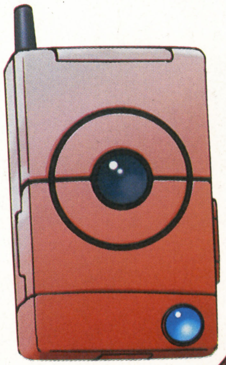
もうひとつの新情報は、主人公の持ち物にリュックがあるということ。しかもなぜかポケットが4つ。この4つって数がミソで、それぞれに“どうぐ”、“ボール”、“たいせつ”、“わざマシン”を、使いやすいように整理して入れるようになっているのだ。これまではアイテムが増えるにつれて、画面をずーっとスクロールさせる必要があったけど、『金・銀』ではその必要もなし。下の画面写真を見てもらえばわかるように、手に入れたアイテムが自動的にポケットに振り分けられるので、使い勝手がよさそうだ。ボクらも、“ゲームボーイ”、“カセット”、“ポケモンカード”、“ポケモンずかん”をスッキリと収納できるリュックを探してみようか。

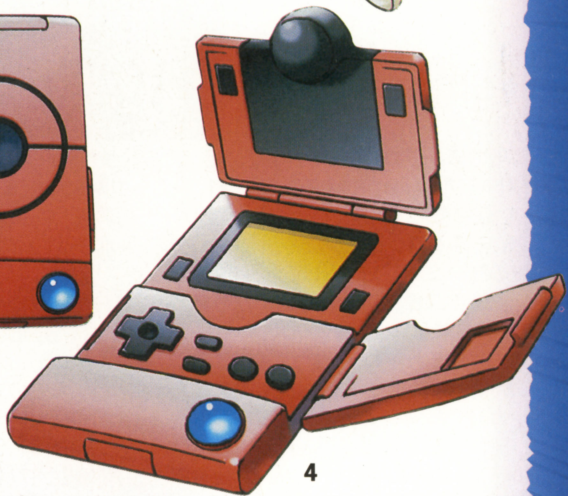
そう、ポケモンずかんも『金・銀』では大幅にパワーアップされている。折り畳むとコンパクトな携帯電話みたいだけど、パカッて開くとゲームボーイみたいな十字キーや、ポケットカメラみたいな部分があったり。ゲームでどんな使い方ができるのか、楽しみだね。

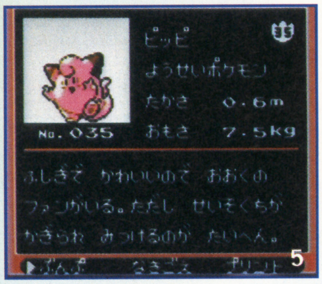



1


2


3


4

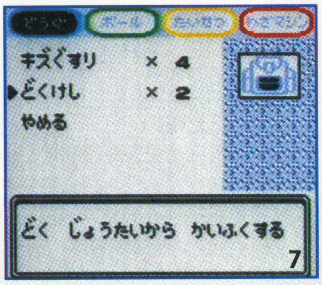


5

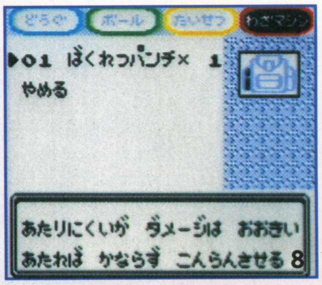


6

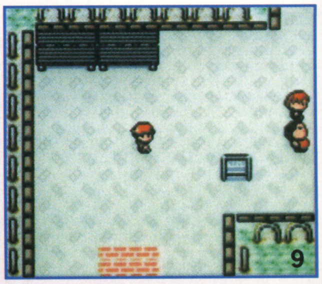
1.テントウムシがクツを履いたみたいなレディバ。**2.**アニメでお馴染みのトゲピー。**3.4.**これが新ポケモン図鑑だ。持ち運ぶときはコンパクトになるけど、パネルを開けると機能満載って感じ。**5.6.**ポケモンずかんを使ったところ。どうやらポケットプリンタにも対応しそうだね。**7.8.**持ち物が増えても安心なリュック。ポケモンセンターで“どうぐのあずかりシステム”を呼び出す回数が減るかな。**9.**どうやらここは公園らしい。右下に見えるのは噴水なのかな？



7



8


9



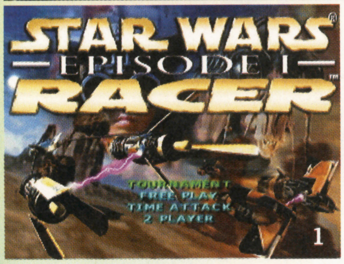
映画公開は7月10日。ゲームはいつになる!?

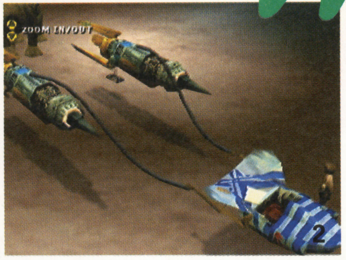
スター・ウォーズ エピソード1／レーサー（仮題）

発売日未定
開発度90%
価格未定／任天堂

Nintendo®

急転直下

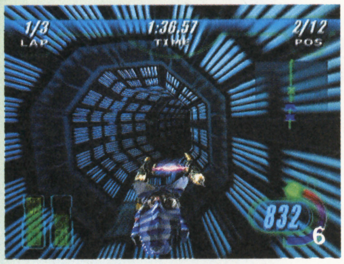








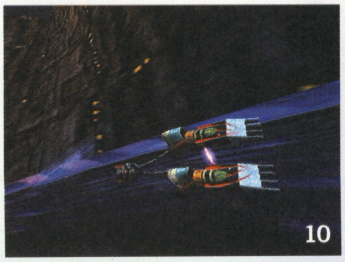












1.トーナメント、フリープレイ、タイムアタック、2プレイヤーの、4つのゲームモードが表示されたタイトル画面。**2.**むき出しのジェットエンジンのようなものが前方につけられたビークル。コクピットの横に立っているのが主人公のアナキンだ。**3.〜10.**さまざまなステージを疾走するビークル。砂漠の惑星をはじめとして、氷の惑星や水の惑星、岩に囲まれた星など、個性あふれるステージがつぎつぎと登場する。

先月号の“海外NINTENDOゲーム速報”でお知らせした『スター・ウォーズ』の新作ゲームの国内発売が、早くも日本の任天堂から正式にリリースされた。タイトルは『スター・ウォーズ エピソード1／レーサー（仮称）』。発売日などの詳細は未定ながら、「さぁ、度肝を抜くスリルとスピード感に満ちたレースの開幕まで、あともうチョット、お待ちください！」という任天堂のコメントを信じて、国内での映画公開日となる7月10日から、それほど遅れることなくN64でゲームが楽しめると編集部は断言したい。

ゲームの内容はタイトルが示すとおりのレース。機体の前方にセットされた巨大なふたつのエンジンが、コントロールケーブルで接続されたコクピットを超高速で引っ張るビークルを操り、幾多の惑星で開かれるポッドレースに参戦していくというものだ。もちろんこのビークルは、『エピソード1』の映画のなかにも登場する機体。主人公のアナキン・スカイウォーカー（のちにダースベイダーの仮面をかぶることになる、ルークのお父さん）が、スクリーン狭しとカッ飛ばしてくれるのだ。

レースには非情なまでのトラップや、さまざまな危険が待ち受けている。それらを乗り越え、ライバルのマシンとのデッドヒートを制して、見事に勝利を勝ち取ろう。手にした賞金でハイテクパーツを購入し、より速いマシンへとチューンアップをくり返していくのだ。そして、宇宙で唯一のオリジナルマシンを作り上げよう。

ゲームに登場するステージには、映画でお馴染みの砂漠の惑星タトゥイーンなども登場し、いやがおうでも気分は最高潮。『スター・ウォーズ』の映画に共通するスピード感や、リアルなまでに表現された未知の惑星の姿が、完璧なまでに再現されたこのゲーム。だれがなんといおうと、映画を観た興奮そのままに、プレイになだれこみたいソフトの筆頭といえるのだ。

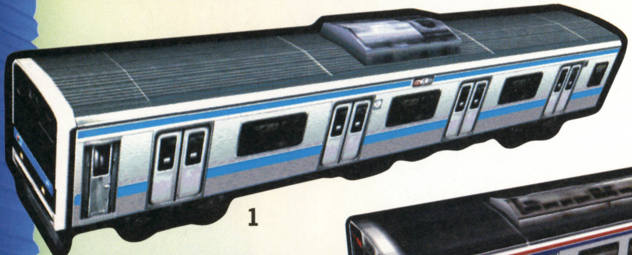
華麗なる職人技で魅せよ、停止位置0メートル

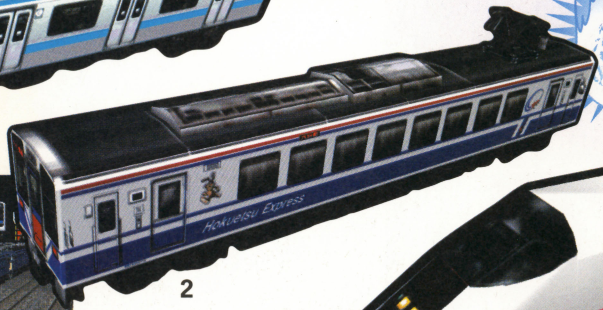
電車でGO!64

1999年夏予定
開発度50%
価格未定／タイトー

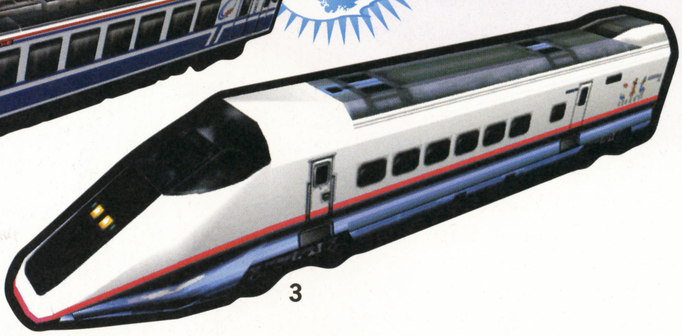
TAITO




1


2

最新情報


3









1.京浜東北線で就業中の209系。2.HK-100形車両。ほくほく線で快速として使用されている。3.スタイリッシュなボディの秋田新幹線、E3系。4.JR信越本線横川駅を舞台に、特急“白山”と補助機関車であるEF63とを連結させるボーナスゲーム。制限時間内に、衝撃を最小限に抑えつつ連結する。5.残念ながら時間切れ。慎重になりすぎて失敗してしまった例だ。6.あたり一面雪景色の秋田新幹線。雪が降ると標識などが見えにくくなるので注意せよ。7.早く駅に到着すればいいというものではないのだ。ダイヤを守って運行すべし。8.ほくほく線の、のどかな田園風景のなかをひた走る。路線によって変わる風景は、バラエティーに富んでいる。9.この画面に出ているほかにも、個性的な路線と車両が用意されているぞ。

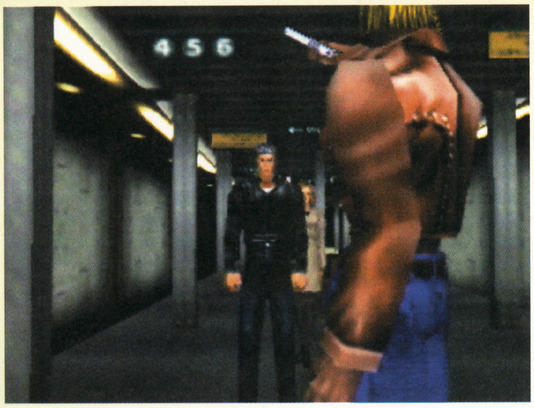




アーケードと家庭用ゲーム機の両方で高い人気を誇る、電車運転シミュレーションゲーム『電車でGO!』。そのN64版に関する追加情報だ。今回は、京浜東北線の品川～上野間（209系・快速）、秋田新幹線の秋田～大曲間（E3系・特急“こまち”）、ほくほく線の直江津～うらがわら間（HK-100形・快速）の3路線の画面写真が到着した。北陸や東北などの一部の路線では、雪や霧などといった天候状況によって視界が悪くなる場合がある。だが、そういうときでも各種標識や信号を守り、列車を安全かつダイヤどおりに正確に運行させなければならない。全線を走破し、さらに高得点をあげるためには、区間内での速度配分など、技術のほかにも高度な戦略が必要となってくるのだ。

さて、『電車でGO!』といえば、実際の運転台をモチーフにした専用コントローラーも忘れてはいけない。もちろん『電車でGO! 64』にも別売で専用コントローラーが用意されている。これはマスコン（＝マスターコントローラーの略で、自動車のアクセルにあたる加速用のレバー）とブレーキレバーがべつべつになった“ツーハンドルタイプ”になるらしい。だけど、N64の3Dスティックの形状は、最新型車両に採用されている、ひとつのハンドルで加減速が行える“ワンハンドルタイプ”にソックリ。オプションの振動パックを取り付けて、レールが刻むリズムを味わいながら操作するのも楽しそうだよね。キミならどちらを選ぶかな？　もちろん、専用コントローラーとVRS（音声認識システム）のマイクを組み合わせてプレイすることも可能だ。

そして、何よりも気になるソフトの発売だけど、現時点では今夏を予定しているとのこと。『電車でGO! 64』で一足先に予習しておいて、夏休みに実際の電車に乗ってみて、両者がどれくらいそっくりかを確かめてみる、なんて過ごしかたはいかがかな？



オリジナルvsコピー……勝つのはどちらだ!?

HYBRID HEAVEN

1999年8月5日予定
開発度100%
7,800円(予価)／コナミ

KONAMI

期待の一作

西暦2000年12月。ニューヨークの地下鉄ホームに響き渡る銃声が、すべての始まりの合図だった。頭のなかでくり返される謎の声に命じられるままに、引き金を引いた主人公。だが、相手の命と引き換えにするかのように、すべての記憶を失ってしまう。気がつくと、そこはマンハッタンの地下に存在する奇妙な地下世界だった。そこでは、同じ姿をしたクローン人間と、奇妙な怪物たちが主人公を待ち受けていたのである……こんなハードタッチのストーリーが展開するアドベンチャーゲーム、それが『HYBRID HEAVEN』だ。

主人公は、全10エリアで構成されるMAP上を移動して情報を集め、謎を解き明かしていく。その途中では、監視メカやさまざまな障害物が行く手を阻んでくるので、破壊したり、ときにはそれらをかわしながら進もう。戦闘は1対1で行われるが、コマンド選択方式でいろいろな技をくり出すことができるから、アクション要素が苦手な人でも楽しめるのだ。しかも、打撃技には“右ストレート”や“左ミドルキック”というように左右の概念があって、自分と敵との間合いや踏み出している足の違いで威力が変化する、投げ技や敵の攻撃を切り返す技があるなど、対戦格闘ゲームと同じような駆け引きが味わえるぞ。プレイヤーは戦闘を経験することで成長し、HPや攻撃力、防御力などが上昇、さらに使える技も増えていく。

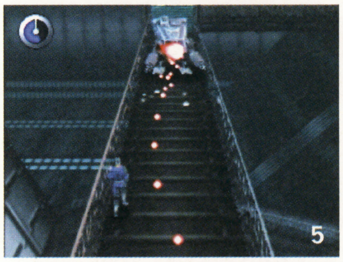
そして、ストーリーが進むにつれて、主人公が巻き込まれた事件の大きさが、次第に明らかになっていく。地下世界のクローン人間には、巨大な陰謀が隠されていたのだ。はたして主人公は失われた記憶を取り戻せるか？　そしてオリジナル（人間）はコピー（クローン）に打ち勝つことができるだろうか!?



1　2　3



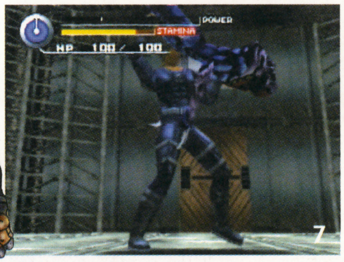
4



5



6



7

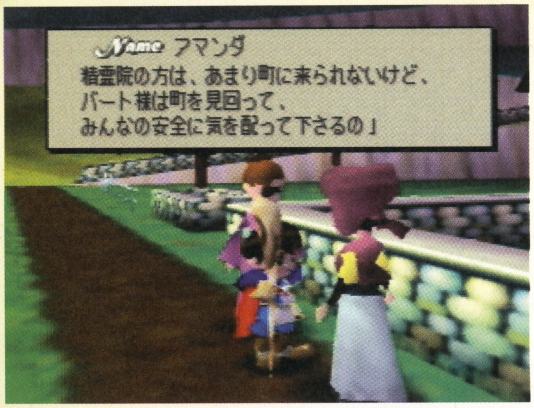


8



9

1.謎の組織と関わりを持つ男、ディアス。だが、彼の素性は不明だ。**2.**ジョニーの恋人、ホリー。ジョニーの存在を支えるすべてとなっている。**3.**主人公のジョニー。合衆国大統領の護衛を任務とする、若きシークレットサービス。**4.**イベント発生時には視点が切り替わり、映画のような演出となる。**5.**MAP上を移動中。3Dスティックとボタンの組み合わせでジャンプ、ぶら下がり、ほふく前進など、さまざまな行動が可能。**6.**戦闘に突入したところ。画面上部のパワーゲージが一定量たまれば、コマンドを選択して攻撃できる。**7.**投げ技もいろいろな種類が用意されている。**8.**相手の攻撃を“ステップ”でかわす。これ以外にも、“ガード”したり“カウンター”で反撃に転じるという選択肢もある。**9.**相手の蹴りを受け止め、そのまま投げてしまう“膝かかえ巻き投げ”。攻撃を切り返す技の一種だ。

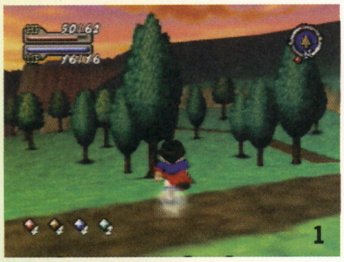


安心親切みんなに優しいRPGが登場!!

エルテイル モンスターズ

1999年7月4日予定
開発度100%
6,800円／イマジニア

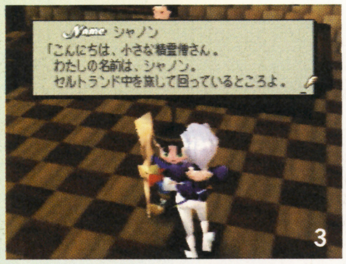
imagineer



1



2



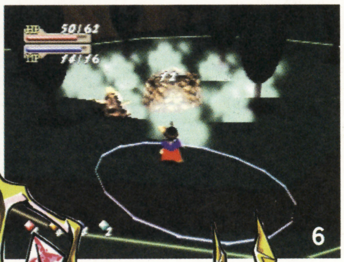
3



4



5



6

続報を待て

かわいいキャラクターがたくさん登場する、『エルテイル』の情報をお届けするぞ。プレイヤーは見習い僧のジャンジャックとなって、精霊院から奪われたエーテルの書を取り戻すのだ。システムはフィールド上を自由に走り回る3D視点のロールプレイングゲームで、移動中はランダムに敵と遭遇する。このモンスターを倒すには、直接攻撃できる杖で殴るか、4種類いる精霊の力を借りよう。精霊たちは、それぞれ火、水、地、風の属性に分かれていて、戦闘をくり返すことでこちらもジャンジャックのパラメーターと同じようにレベルが上がっていくのだ。さらに、精霊のレベルが上がれば唱えられる魔法の種類が増えるだけでなく、精霊を組み合わせて属性の混ざった特殊な魔法を唱えることもできるようになるぞ。戦闘は敵と交互に行動するターン性で行われるが、ジャンジャックは敵の攻撃の瞬間にフィールド上を移動することができる。これを利用すれば、敵の攻撃をかわしたり、その隙に敵の懐に飛び込むこともできるぞ。

このゲーム中ではロールプレイングゲームではお約束のお金という概念が存在しない。アイテムを手に入れるために敵を倒してお金を稼ぐのが面倒くさいというような人にはもってこいのゲームだ。ショッピングがない代わりに、各種アイテムは宝箱の中のモノや敵の落としたモノを拾うか、人にもらえば手に入れることができるぞ。ロールプレイングゲームの初心者でも楽しめる、とっつきのよいゲームが、『エルテイル』なのだ。



7 8 9 10 11 12

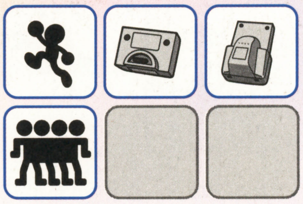
1.3Dのフィールドを自由に走り回ろう。戦闘になった場合は、その場所で戦闘が行われるぞ。**2.**精霊使いのジャンジャックに町の人は協力的。ありがたくもらっておこう。**3.**いろいろな町の宿屋に出没するシャノン。**4.**フィールド上にいる精霊を見つければ、ジャンジャックの精霊のレベルを上げることができる。**5.**威力は高いが接近しないと攻撃できない杖。**6.**離れた敵を攻撃できる魔法。レベルに応じて威力も増減する。**7.**砂漠の幻の都にいるラルヴァ。昔エーテルの書を使い、強大な力を手に入れていた。**8.**海とつながるレノス湖の海賊キリアク。口は悪いが決して悪い人間ではない。**9.**ジャンジャックの行く先々に現れる謎の女性シャノン。**10.**見習いながらも高い潜在能力を持つジャンジャック。**11.**ストーニア王国の王女フローラ。男に負けない強さを誇る。**12.**ジャンジャックを陰ながら見守る精霊皇。



最新モデルのラリーカーがN64で勢揃い！

インターナショナルラリーチャンピオンシップ64（仮題）





1999年8月6日
開発度80%
6,800円／イマジニア

Imagineer



1







3



三菱 ランサーエボリューションV　日産 アルメーラ　スコダ オクタビア　プロトン ヴィラ



スバル インプレッサWRC　セアト コルドバWRC　トヨタ カローラWRC　ヒュンダイ クーペEVOⅡ

世界各地のコースをラリーで転戦する『インターナショナルラリーチャンピオンシップ64（仮題）』が今夏発売されるぞ。

実際にレースを疾駆している人気ラリーカーが登場しているから、まさに本物のレーサー気分でレースを味わうことができる。また、アメリカ、スペイン、ブラジルなど世界の全9コースがN64ならではの美しいグラフィックによって表現されているから、レースがヒートアップすることうけあいだ。

ゲームモードは全部で4種類、"プラクティスモード"では各コースや天候を選んでタイムアタックを楽しめる。まずはここでドライブテクニックを磨こう。"アーケードモード"ではレベルに分かれたコース群を制限時間内にフィニッシュしていく。最後尾からのスタートだが最後のコースでのトップが目標。"チャンピオンシップモード"は世界各地のコースを転戦していく。各コースの終了の際の区間タイムによってポイントが支給。全9コースのトータルポイントによって総合優勝をめざすのだ。このモードでは画面左に自分のラリーカーの破損状況も表示されるから、むちゃな走りばかりでは完走はおぼつかない。そして、"VSレースモード"。友だちとお気に入りのラリーカーで対戦だ。







1.美しい風景を疾走するラリーカーたち。**2.**夜間コースではフロントライトも点灯。**3.**土ぼこりをあげる密林コース。**4.**砂地で繰り広げられるライバルカーとのデッドヒート。**5.**白熱したレースで自分のラリーカーの消耗が激しいようだ。**6.**VSレースモードでは最大4人まで対戦を楽しめる。

使徒を打って撃って討ちまくれ!

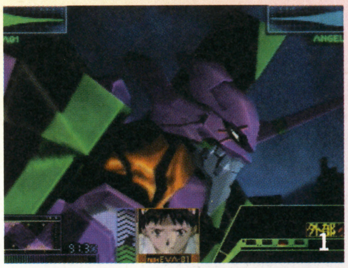
新世紀エヴァンゲリオン

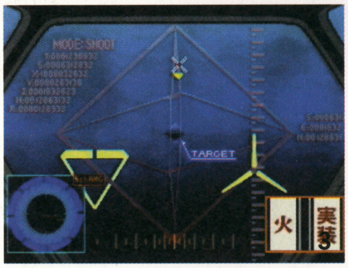
1999年5月下旬予定
開発度90%
8,800円/バンダイ・ガイナックス

BANDAI

多くのファンの心をつかんだアニメーション『新世紀エヴァンゲリオン』が、ついにN64で発売されることになったぞ。

このゲームは、各ステージをひとつずつクリアーしてゲームを進めていくミッションクリアー型だ。アクションもあればシューティングもあるという、ひとつのジャンルにとらわれない内容になっているぞ。たとえば、ステージ1〜2は、パンチやつかみ技をくり出す格闘ゲームに。ステージ3は、空から襲来してきた敵を銃で攻撃するガンシューティングになっているという具合。プレイしていて、つぎはどんなゲーム展開になるのか楽しみになるのだ。ちなみにゲームのストーリーは、アニメーションに忠実に従ったものになっているぞ。ファンには感涙モノなんじゃないかな?







1.主人公であるシンジはエヴァ初号機に乗り、使徒と呼ばれる敵と戦う。2.暴走したロボットを停止させるため、内部からの動力源停止を試みる。3.空中から襲来してきた使徒を撃ち落とすシューティングゲーム。4.新しい仲間、アスカが乗るのは赤いボディーのエヴァ弐号機。5.ゲームの途中には、ファン必見の美麗なムービーが挿入されている。

アイテムが仲間に変身! 異世界ププルで大冒険!!

ぐるぐるガラクターズ

1999年9月予定
開発度65%
価格未定/アトラス

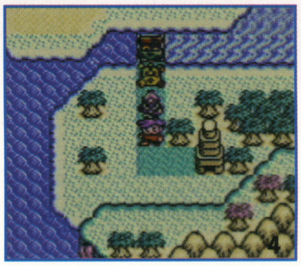
ATLUS

家電や家具、道具をべつの世界に持っていくことで、モンスターに変身してしまうという不思議なRPGが、アトラスから登場だ。ある日突然、主人公のユウタの家に現れた不思議な生物、ピコピコ。なぜかそのピコピコと主人公が、悪の権化ギドーを倒すため、現実世界と不思議な異世界ププルを舞台にコミカルな冒険をくり広げることになる。ユウタの住む現実世界で手に入れたトースターやアイロン、シャツやマンガなどのアイテムを異世界ププルに持っていくことにより、仲間のモンスターや便利なアイテムに変身するぞ。つまり、現実世界では普通のトースターでしかなかったアイテムが、異世界ププルでは心強い仲間のモンスターになって、冒険を助けてくれるというわけだ。いろんな場所に、いろんなモノが隠されているので、探し出して仲間にしよう。どんなモノがどんなモンスター、アイテムに変化するか楽しみだね。










1.いろんなところにモノが落ちている。いろいろチェックして手に入れておこう。2.現実世界から持ってきたトースターが、頼もしい仲間モンスターになった。3.ただ戦うだけでなく、敵と会話することで、コミュニケーションがとれる。4.冒険をする仲間は、現実世界から持ってきたモノが変身したモンスターだ。5.主人公のユウタは、なぜか勇者に仕立て上げられてしまった。

なつかしいけれど新しいゲームの登場!!

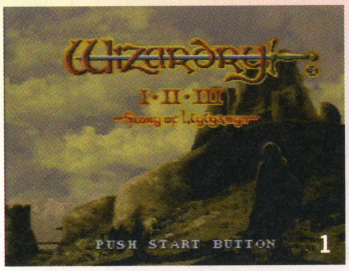
Wizardry I・II・III

〜Story of Llylgamyn〜

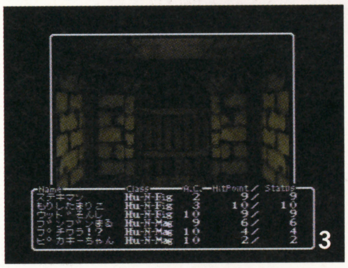
1999年6月1日
開発度100%
3,000円／メディアファクトリー

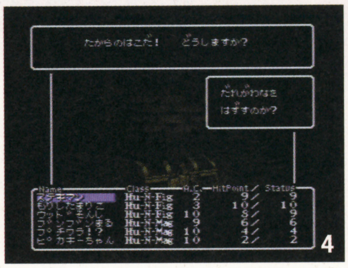
人気が衰えることなくシリーズが続いている『ウィザードリィ』。10数年前、『ウィザードリィI〜III』が、ファミコン用ソフトとして発売されていたのを知っているかな？　今回、その名作がスーパーファミコン用ソフトとして全面的にリメイクされ、ニンテンドウパワーから発売されることが決定したぞ。

『ウィザードリィ』のゲームがくり広げられるのは、ジットリとした暗闇のダンジョンの中。与えられた目的を果たすため酒場で冒険をともにする仲間を見つけ、ダンジョンへと旅立つことからゲームが始まる。リメイク版ではファミコン版と同じ線画と、スーパーファミコンに描き直された背景の、ふたつのグラフィックを選択可能。もちろんモンスターもスーパーファミコン版の画像に描き直されているぞ。











1.『ウィザードリィ』のトータルタイトル画面だ。**2.**ボルタック商店で装備を万全にしてから冒険をしよう。**3.**ダンジョン内は薄暗く、敵の巣窟となっている。扉を開けることで敵が出現することが多い。**4.**モンスターは、たまに宝箱を残していくことがある。罠がかかっていることもあるぞ。**5.**全滅すると、死体はそのままダンジョンに残ることになる。新しいメンバーを作り、救出に行こう。

ファン待望！『エムブレム』の続報をお届け

ファイアーエムブレム

トラキア776

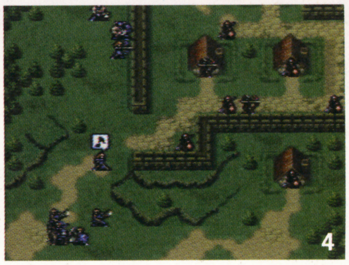
1999年夏予定
開発度80%
価格未定／任天堂

ファンが発売を心待ちにする『ファイアーエムブレム トラキア776』の新情報が届いたぞ。今作は指揮官となるキャラクターが、自軍にどのような効果をもたらすのかがよくわかるようになっている。さらにこのステータス画面では所属軍や同行しているキャラクターなど、細かい部分までチェックすることができるぞ。また、各キャラクターには疲労度というモノが設定されている。これは、戦闘を行うなどの特定の行動をとると溜まっていき、疲労度がヒットポイントの最大値を超えるまで溜まってしまうとつぎのマップに参加できなくなってしまうのだ。回復方法はハッキリしていないが、いままでのようにひとつのマップに留まってレベルを上げたり、というようなコトをしていたら、肝心のときに戦闘に参加できなくなってしまうかも。











1.リーフの指揮によって、能力が10パーセントもプラスされる！ **2.**得意な武器などもわかるステータス画面。行動についている星マークは、発動する確率を表しているぞ。**3.**各キャラクターの疲労度をマメにチェック。つぎのマップに参加できなくなることのないように。**4.**いままでの再移動とはちがう再行動。音符マークが出れば、もう一度移動と攻撃など、すべての行動をとることができるのだ！**5.**リーフの留守中に襲撃を受けたフィアナを救えるのか!?

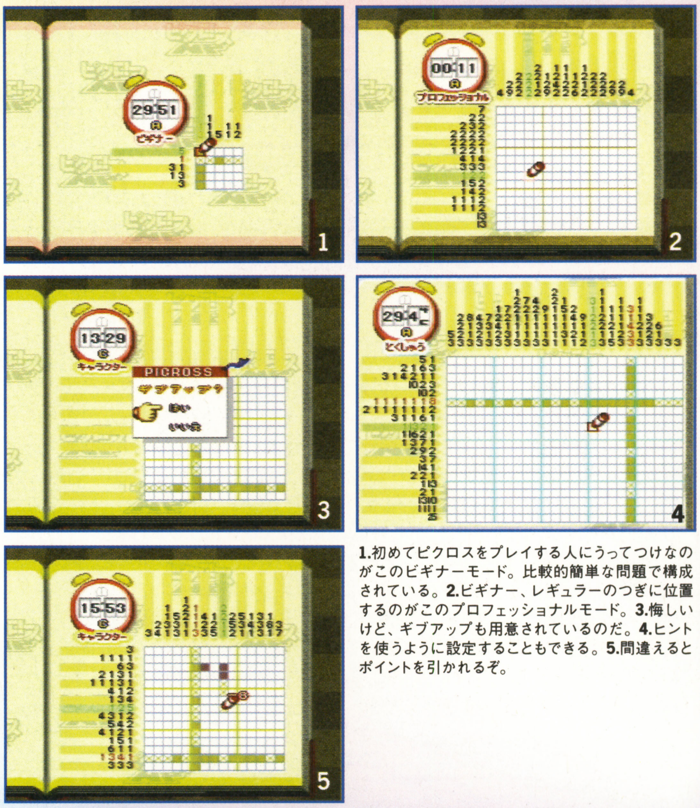
NP版のピクロスに続編が登場したぞ

ピクロスNP Vol.2

1999年6月1日
開発度95%
2,000円／任天堂

Nintendo

　対戦機能などに新要素が加わったNP版ピクロスの第2弾が、先月にひきつづき登場することになったぞ。すでにその楽しさにはまっている人はもちろん、初めて挑戦する人も満足できる全120問を収録しているのだ。
　このピクロスは、上と左に書かれた数字をヒントに、マス目状のブロックをけずっていくゲーム。各モードを全問正解すればゲーム中の腕前を評価してくれる機能も用意されているぞ。
　今回は新たに、ふたり対戦のモードで1～3回まで対戦回数が選択できる機能がついた。これはすべての対戦が終了した時点で合計得点をだし、勝ち負けを決めるというシステムになっている。また、用意されている各モードをそれぞれ全問クリアーするとキミの腕前が評価され、賞状をもらえるのだ。



1.初めてピクロスをプレイする人にうってつけなのがこのビギナーモード。比較的簡単な問題で構成されている。2.ビギナー、レギュラーのつぎに位置するのがこのプロフェッショナルモード。3.悔しいけど、ギブアップも用意されているのだ。4.ヒントを使うように設定することもできる。5.間違えるとポイントを引かれるぞ。

ふたつのバージョンが同時発売されるぞ！

メダロット2 カブトバージョン クワガタバージョン

1999年7月下旬予定
開発度90%
3,980円／イマジニア

Imagineer

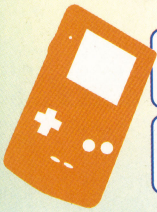
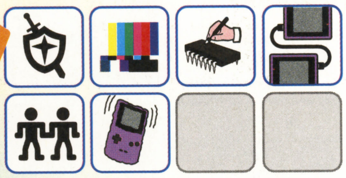
　'97年に発売され、累計70万本が売れたという人気シリーズ『メダロット』の続編が、満を持して登場だ！　ゲームの舞台は近未来の地球。とある小学生が主人公となりメダロットを戦わせるロボットバトル、通称"ロボトル"という遊びをめぐって冒険をくり広げるのだ。ここに登場するメダロットとは、骨組みにメダルとパーツをつけることで完成するペットロボットのこと。パーツを集めて組み立てることによって、能力の違うさまざまなメダロットを作ることができる。
　パーツはGBの通信機能を使うことで、奪い合いや交換を行うことが可能。前作で育て上げたメダロットも登場させることができ、新パーツを加えることが可能になっている。今作に登場する新たなメダロットは全79体。総パーツ数のほうは前作と合計すると556種にもなるのだ。メダルの数も増え、組み合わせは無限の広がりを見せるぞ。



1.メダロットたちには、属性、性格などが設定される。カブトの場合、射撃に向いているのだ。2.こちらはクワガタ。格闘戦に向いているようだ。3.敵の攻撃に対して反撃を開始したぞ。4.“はかいこうげき”が見事に炸裂。5.だけど、手放しでは喜べない。攻撃したことでこっちのパーツもこわれちゃったよ。

魚釣りだけじゃない！海遊び川遊びを満喫だ！

川のぬし釣り4

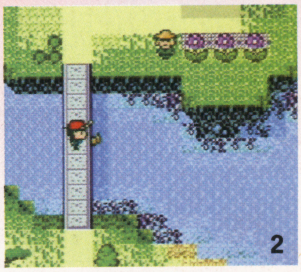
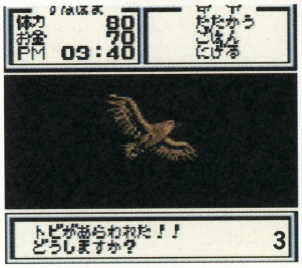



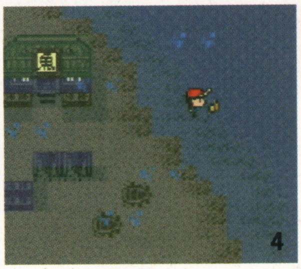
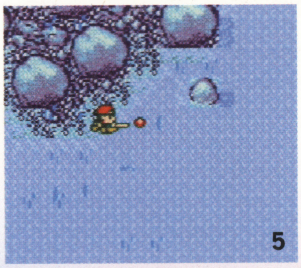
1999年7月16日
開発度85%
3,980円／パック イン ソフト
PACK IN SOFT

『川のぬし釣り』、『海のぬし釣り』につづくシリーズ最新作は、釣り以外の自然遊びにも力の入ったゲームとなっている。自宅の前には花壇があり、摘んできた花を植えて育てていくことができたり、海にでかけて素潜りをしながら貝やサンゴ、ヒトデなどを採取することもできるのだ。

ゲームは、とある釣り好きの兄弟が主人公となり、“海のぬし”と“川のぬし”を釣りあげるためのストーリーをプレイヤーが追っていくかたちで進んでいく。その途中で出会うさまざまな人たちから「魚を釣ってほしい」とか「花を摘んでほしい」とか頼まれるが、その要求に見事応えることができると、新しい釣り道具などが手に入って、さらに違った魚を釣ることができるようになっていくのだ。また、釣った魚や捕らえた昆虫などは、水槽に入れて飼いながら観察することができるようになっていたり、摘み取った花は自宅の庭に植えて育てることができるぞ。



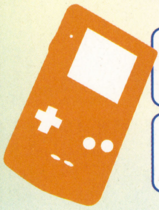
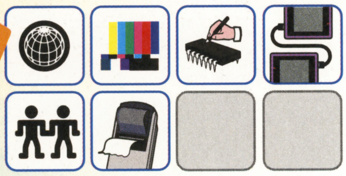



1.カヌー名人の頼みをきいてあげたら、見事カヌーをもらうことに成功した。2.さあて、橋の上から釣りでもしてみるかな。3.外を歩いていたら突然現れたトビ。襲ってくるとはなんてヤツ。主人公は自然を愛しているのに。4.釣りの真っ最中に雨が降りだしてきたのだ。5.魚たちがだんだんエサのほうに近づいてきたぞ。

農作物を育て、動物たちとふれあおう

牧場物語GB2

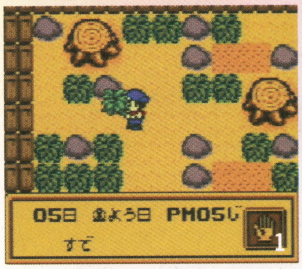



1999年8月6日
開発度85%
3,980円／パック イン ソフト
PACK IN SOFT

前作の『牧場物語GB』から1年半、ファン待望の続編がこの夏発売されることになったぞ。

このゲームでは主人公を、男女のどちらかに選択可能となっている。女牧場主なんてのもかっこいいかもしれないぞ。主人公は、荒れ果てた自分の牧場をオノやハンマーを使って切り開き、さらにクワで畑を耕す。畑で大切に育てた作物を売って、お金をじょじょに増やしていくのだ。

前作では建物内でしか飼うことができなかった動物たちが放牧できるようになったので、よりいっそう牧場らしさを感じられるようになったぞ。また、前作では牛とニワトリを飼うことができたが、今作ではさらに羊も飼えるようになった。羊からはウールを収穫することができ、新たな収入源となるのだ。ゲーム内の時間の経過で、景色が夕焼け色になったりするのも芸が細かくておもしろいぞ。











1.雑草を抜いて、切り株を取り除き、自分の牧場を整えよう。2.知り合いのお医者さんに診察してもらったら、おまえは働き過ぎだとおこられちゃったのだ。3.おいしそうなだものを拾ったぞ。ラッキー。4.牛舎内ではかわいい牛たちが元気に育っているぞ。5.こんなふうに馬に乗って駆け回ることだってできちゃうのだ。

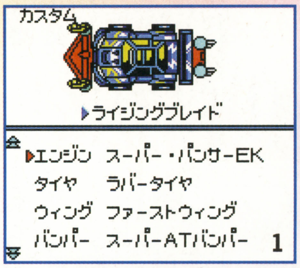
自分だけのオリジナル最強チョロQに改造だ！

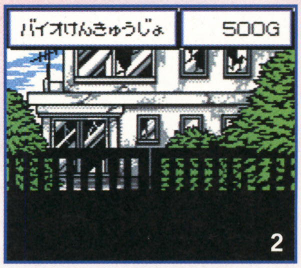
チョロQ ハイパーカスタマブルGB

1999年7月下旬予定
開発度85％
3,980円／タカラ

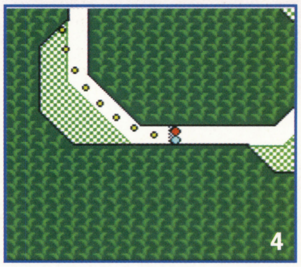
TAKARA

その昔、一世を風靡したスーパーカー消しゴム。当時の少年たちはそれをノック式ボールペンなどで弾いてレースしたものなのだ。今回発表されたこのゲームでは、まさにそのスーパーカー消しゴムレースをGB内に取り入れた、いっぷう変わった作りになっている。これによって、いままでレースゲームの操作が難しいと思っていた人でも白熱のデッドヒートが楽しめるわけだ。ただ、さすがに使う車はスーパーカー消しゴムではなくチョロQになっているけれどもね。ゲーム進行はストーリー仕立て。バイオテクノロジー研究者である父親を持った少年が主人公で、父が作ったと思われるチョロQを使って世界最強・最速になるまでレースで勝ち上っていくのだ。ゲーム内では200種以上の改造パーツやパワーアップアイテムが登場。なかにはバイオパーツという、レース戦歴によって機能＆能力が向上していくスペシャルなものも登場するぞ。











1.チョロQを改造しているところ。改造パーツを賭けて行うレースに勝利すれば、自分のチョロQはどんどん強くなるぞ。**2.**バイオ研究所でおこった爆発事故で主人公の父は行方不明に。**3.**祭りの日、親友たちに父の残したチョロQでレースにでるよう勧められる。**4.**レースは、チョロQの進路と走らせる強さを決定しながら進められていく。**5.**パーツ賭けレースに勝ったぞ！

頭脳と視覚の両方を刺激するぞ

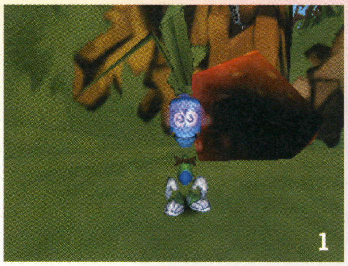
Tonic Trouble

1999年秋予定
開発度80％
価格未定／ユービーアイソフト

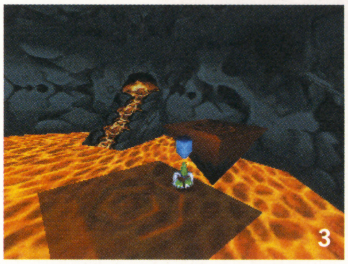
Ubi Soft

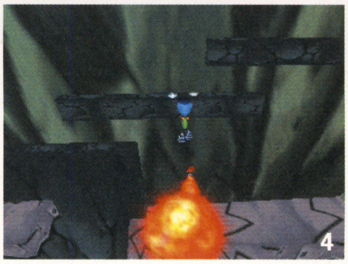
このゲームの主人公、地球外生物のエドは、ちょっとしたミスから謎の物質が入ったカンを地球に落としてしまう。彼はカンの回収のため、地球上で孤軍奮闘することになってしまった。とはいえ、エドの落としたカンのせいで人間は野蛮になるし、動物たちはベラベラしゃべりだす、野菜は凶暴になるしで地球はいまや大混乱状態！　そんななか、エドは洞くつなどの怪しい場所をひとつずつ探っていき、敵を倒しながらすこしずつ落としたカンに近づいていくのだ。

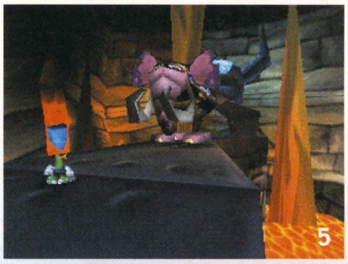
ゲームでは異次元世界となった地球を表現するために、ステージごとにキャラクターたちの動きに変化をつけるという凝った演出もなされている。はたして孤独のエドを操って、キミは落としたカンの回収に成功するのか？





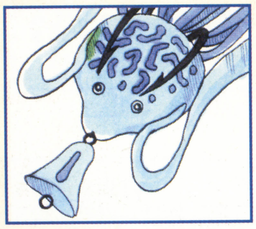






1.彼が地球をとんでもない姿に変ぼうさせてしまった張本人、エド。**2.**落としたカンを探し求めるが、さまざまな敵キャラクターが立ちはだかる。**3.**道なき道を、ときには自らの体を張ってつき進む。**4.**うわ、こんな危険そうなところ大丈夫なのか？ **5.**やっとのことでここまできたのに、またまたジャマをする敵キャラクター。

ポケットルアーボーイ



キングレコード
7月23日
3,980円

釣りでライバルと対決し勝利することで、テクニックや釣り具を手に入れていくゲーム。実際の釣りをシミュレートする部分に加え、キャラクターを成長させていくという育成ゲームとしての楽しさもある。

あにまるぶりーだー3



J・ウイング
6月3日
4,800円

あにまるワールドに棲む動物をペットにして育成するゲーム。架空のものまで含めると、全300種以上の動物が登場する。育てた動物の結婚相手を探し、血筋を引き継ぐ遺伝システムなどが盛り込まれる。

ワールドサッカーGB2



コナミ
6月24日
4,300円

ボールの奪い合いや作戦の読み合いといった、対戦相手との試合中の駆け引きを重視したサッカーゲーム。24タイプものフォーメーションが選択でき、しかも試合中、リアルタイムで切り替え可能なのだ。

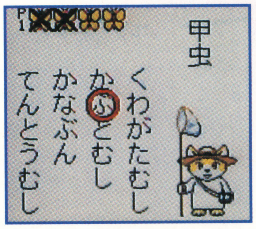
シャドウゲイトリターン



ケムコ
7月下旬予定
3,980円

前号でN64版の『シャドウゲイト64』情報をお知らせした『シャドウゲイト』シリーズに、GB版完全新作が登場。魔獣を操るワーロックを倒すため、王家の血を引く勇者が難解な謎解きに挑戦する。

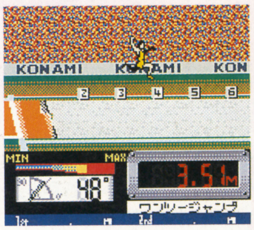
漢字BOY



J・ウイング
6月3日
4,800円

日本漢字能力検定協会が監修する漢字クイズ。7~2級の漢字検定にもとづき出題されるから、とてもタメになるぞ。食べ物や昆虫などに関する熟語が出題されるミニゲームも収録されている。

トラック&フィールドGB



コナミ
6月24日
4,300円

陸上10種競技、通称デカスロンを再現。基本操作は"連打で走る"。単純明快なおもしろさが味わえる。得意競技のそれぞれ違うキャラクターでプレイするほか、育成モードで選手を育てることもできるぞ。

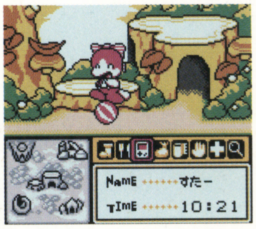
Get虫倶楽部（仮題）



ジャレコ
夏予定
4,800円

昆虫採集を手軽に体験できるゲーム。登場する昆虫の数は300種。なかにはキケンなものや害虫、天然記念物に指定されている昆虫も出てくる。生息地や採集に適した時間帯なども忠実に設定されているぞ。

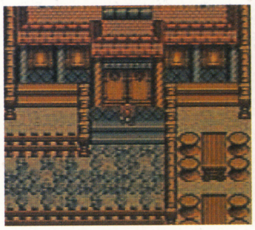
カンヅメモンスターパフェ



スターフィッシュ
6月上旬
3,980円

カンヅメから生まれるモンスターを育て、強くしていく育成シミュレーション。食事やトイレの世話をしたり、しつけをしたりして育成を行う。ほかに戦闘モードやクリンパというパズルモードも収録。

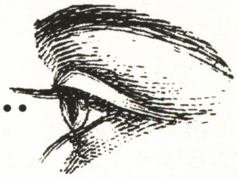
アザーライフアザードリームスGB



コナミ
6月10日
4,300円

主人公の少年は魔物使い。魔物の卵を育てて使い魔にすると仲間にできるのだ。ダンジョン攻略では、使い魔をいかに活躍させるかが重要視されている。魔物の収集と育成が楽しめるゲームだ。

今月の期待作 店長's Eye!





●マリオゴルフ64

© 1999 Nintendo / CAMELOT

マジカルガーデン 水沢店／伊藤 剛店長の期待作

マリオゴルフ64（任天堂）
ポケットモンスター金・銀（任天堂）

この2タイトルは言わずと知れた、任天堂が誇る2大キャラクターのソフトです。定番化されたキャラクターの商品は、内容も良く安心してお客様にお勧めできます。低年令層に強いN64ですが、『マリオゴルフ64』は誰でも簡単に楽しめるというゲームですから、家族や友だちとわいわい盛り上がっていただき、新規ユーザー層の開拓に期待したいですね。また『ポケモン金・銀』は、当店で一番最初にお客様にご予約いただいたのが'97年5月でした。それから早2年、「やっと決まったー」と叫びたくなるほど待っていました。昨年のGBカラー発売後、立て続けにGBソフトのヒット作が登場しましたし、各社からも携帯ゲーム機が登場し、市場が活気づいていますので、このタイトルで任天堂の本領発揮を期待したいと思います。



マジカルガーデン 水沢店
〒023-0003
岩手県水沢市佐倉河字東柳ノ町22
TEL.0197-22-2755
定休日・年中無休
営業時間・平日　12時~24時
土日祝 10時~24時

No.02
●タクティクス　オウガ

●商品番号／607461
●ジャンル／シミュレーション
●メーカー名／クエスト

書き換え価格 1,000円(税別)●
Fブロック数／6ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

ストーリー

15の島から形成されるヴァレリア諸国。古き時代から海洋貿易の中継地として栄えていたが、その覇権を巡って、民族間の紛争が絶えなかった土地でもある。そして、覇王ドルガルアは一度、諸国を統一させた。安定した統治はしばらく続くが、後継者がいない王の死後、3民族のあいだで再び争いが始まった。物語は少数派のウォルスタ人が、他民族に追い詰められた状態から始まる。

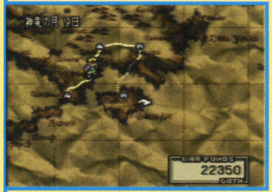
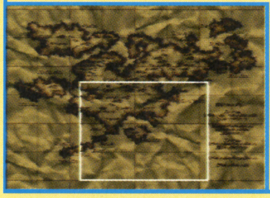
ゲームの説明

プレイヤーは主人公のデニムを操り、ヴァレリア諸島で再度始まった、紛争を終結させるのが目的。コンピューターが操作する他民族のさまざまな軍と、自軍ユニットを戦わせ、拠点を解放しよう。また、主人公のとった行動次第で、結末が変化するのだ。

ゲームを始めるまえに

コントローラーの使いかた

マップの拡大と縮小

L・Rのどちらかを1回押すとマップが縮小しマップ全体を見ることができる。

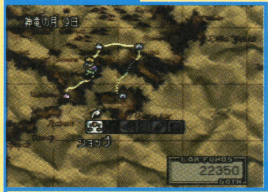
ユニットをスクロール



画面上部に表示されている人のステータスウィンドウを、Lボタンで左回り。Rボタンで右回りにスクロールさせる。

コマンドを開く

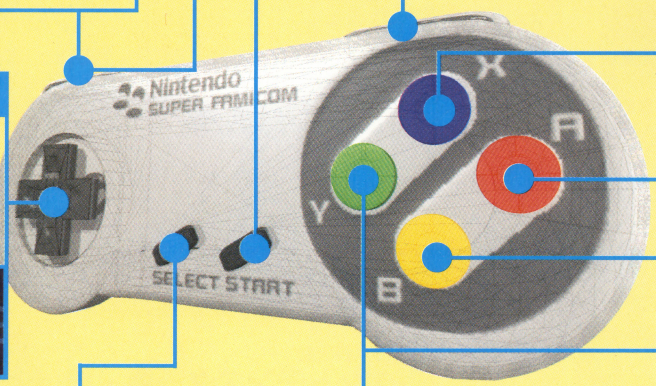
移動時



戦闘時



ゲームを始める

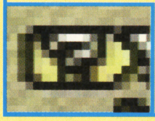


選んだコマンドの実行

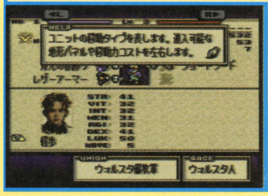
コマンドのキャンセル

カーソルの移動

ヘルプメッセージを表示させるカーソル以外は、手の形をしたもので、すべての選択が可能。

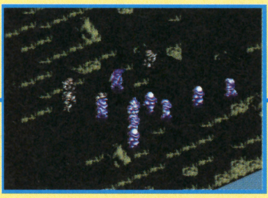



ヘルプメッセージの表示



知りたい場所にカーソルを合わせると、その項目に対しての意味が表示される。

戦闘時の敵味方の区別をつける



押しながら十字キーで、L、Rと同じマップをスクロール



スーパーファミコンのソフトが、低価格で遊べるニンテンドウパワー。やりかたがよくわからない人は、64ページのロッピーの使いかたを熟読のこと。操作方法をわかりやすく説明しているぞ。また、何回も利用している人は、新規書き換えソフト紹介や、全タイトルリスト、編集部のオススメソフトをぜひ参考にしてほしい。なお、今回のオススメは『オウガ』シリーズの2作目、『タクティクス　オウガ』だ。

ゲームの流れ　コントローラーの使いかた

自軍のユニットの編成を整えながら、各拠点を解放し進軍していく。拠点には、町や森などさまざまなマップが存在し、ひとつクリアーすれば解放となる。しかし、城や塔などは複数のマップで構成されているため、すべてをクリアーしなければならない。また、解放するまではセーブを行うこともできない。



ひとつの拠点を解放するまで

自軍の編成

自軍の各ユニットに、武器や呪文書などを装備させる。ここでの作業が、このあとの戦闘に大きく関わってくるのだ。

↓

セーブ

拠点を1回解放しても、他の軍に襲われることがある。目的地に移動するまえには、必ずセーブするようにしよう。

↓

拠点の選択

つぎに解放する拠点を選ぶ。いくつかルートがある場合は、進軍経路を。また、移動後にイベントが発生することもある。

↓

アタックチームの編成

戦闘時に戦わせるユニットと、その初期配置をセレクトする。実戦に派遣できるのは、最大10ユニットまでとなっている。

↓

戦闘

戦闘開始まえに、各マップのクリアー条件が表示される。条件は敵軍の壊滅か、敵リーダーを倒すかのどちらかになる。

↓

マップクリアー

上記のクリアー条件を満たし戦いに勝利すると、いままで敵軍の支配下となっていた拠点を、解放させることができる。

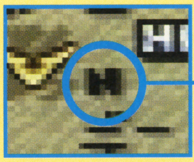
基本操作説明　ユニットの性格と信仰

マルチシナリオ・イベントにより、主人公のセリフに何回も選択肢が現れる。どの選択を選んでもゲームオーバーにはならないが、場合によっては、この先のストーリー展開に大きな影響を与えてしまう。慎重に返答するようにしよう。



アラインメント(性格)

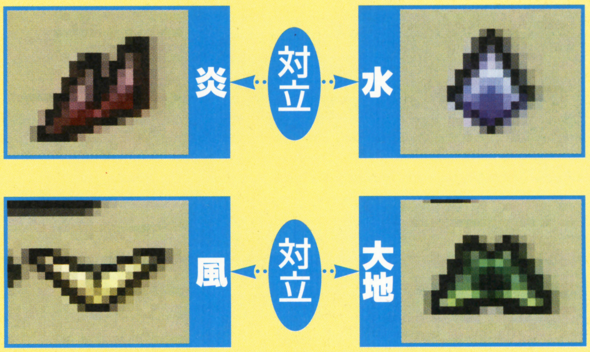
ユニットが心の中で、自由と束縛のどちらを求めているのかを表している。選んだセリフや行動、行動結果によって主人公のアラインメントだけが、変化していくのだ。



C (カオス)	束縛を逃れ、自由を求める。
L (ロウ)	現在いる体制の価値観に準ずる。
N (ニュートラル)	どちらでもない、優柔不断な価値観。

エレメント(信仰)

全ユニットは、炎、水、風、大地を司る4人の神々の中から、誰かの守護を受けていくことになる。一部の主要メンバーは、最初からどのエレメントか決まっている。



エレメントどうしが引き起こす効果

戦闘時のダメージ
対立関係にある属性を持つユニットどうしの場合、お互いの攻撃力がアップ。また、逆に同じ属性の場合は、防御力がアップする。

魔法との相性
自分が持っているものと同じ属性の魔法を使うと、相手に与えるダメージや攻撃命中率がアップする。

地形への影響
地形パネルには各エレメントに対して、与える影響度が異なって設定されている。その影響度によって魔法の威力が変化する。

基本操作説明

自軍を自由に編成

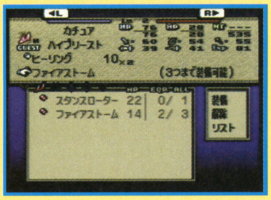
武器、防具の装備

プレイヤーは、アイテムをいくつでも所持できる。しかし、戦闘中にユニットに装備させた状態でなければ、使用できないのだ。各ユニットには、最大4つまでのアイテムを装備させることができる。



魔法を装備

クレリックなど、一部のユニットは魔法の使用が可能だが、ショップで販売している呪文書を、装備させなくては使うことができない。また、クラスによって装備できる魔法の数量などが異なるぞ。



クラスチェンジ

各ユニットにはさまざまなクラスがあり、一定の条件を満たすことで、クラスの変更が可能になる。クラスチェンジを行うと、魔法が使用できるようになるなど、攻撃バリエーションが増えるのだ。



ユニットの除名と補充

死んでしまったユニットの代わりは、ショップで補充することができる。自軍には最大30名まで加えることが可能だ。増え過ぎてしまった場合、除名することでユニット数を減らすことができる。



トレーニングでレベルアップ

実戦だけでは、なかなかレベルが上がらず、先に進むことが難しい。しかし、ユニットをトレーニングさせると、実戦同様の経験値を得ることができる。訓練なので、ユニットが死んでしまうこともないぞ。



ユニットの能力値

STR	力を表す。敵に与えるダメージ量に影響。
VIT	生命力を表す。攻撃に対する防御力に影響。
INT	知力を表す。魔法攻撃での威力に影響。
MEN	精神力を表す。魔法攻撃、魔法防御力に影響。
AGI	す速さを表す。攻撃命中率、回避率に影響。
DEX	器用さを表す。投射攻撃の威力、命中率に影響。
LUK	運のよさを表す。クリティカルの発生率に影響。

ユニットのパラメーターリスト

クラスチェンジに必要な、各クラスの基本的なステータス値、アラインメントを記している。しかし、ユニットの系統やステータス、アラインメント値以外に条件が必要なクラスも存在する。

クラス	アラインメント	呪文数	HP	MP	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
ソルジャー	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ナイト	L/N	–	–	–	45	44	–	–	–	46
バーサーカー	N/C	–	–	–	45	46	–	–	–	44
テラーナイト	C	–	–	–	117	114	–	–	–	104
ソードマスター	L	1	–	–	95	–	–	–	102	126
ドラグーン	N	1	–	–	115	106	–	–	–	114
ニンジャ	ALL	1	–	–	45	–	–	–	46	44
ビーストテイマー	ALL	–	–	–	45	44	–	46	–	–
ウィザード	N/C	3	–	16	–	–	44	42	–	–
ウォーロック	L/N	3	–	84	–	–	124	112	–	–
エクソシスト	L	3	–	–	–	44	42	44	–	–
ガンナー	N	–	–	–	120	–	–	–	164	150
アマゾネス	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ヴァルキリー	L/N	2	–	–	44	46	42	–	–	–
アーチャー	N/C	–	–	–	–	44	–	–	44	48
ドラゴンテイマー	ALL	1	180	–	115	–	–	103	–	–
セイレーン	L/N	3	–	36	–	–	75	71	–	–
ウィッチ	N/C	3	–	16	–	–	45	41	–	–
クレリック	L/N	3	–	16	–	–	42	41	–	–

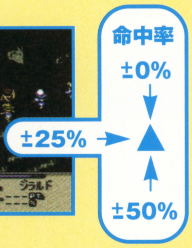
クラス	アラインメント	呪文数	HP	MP	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX
プリースト	L	3	–	70	–	–	125	110	–	–
リッチ	ALL	3	–	114	–	–	162	147	–	–
エンジェルナイト	L	1	–	92	135	122	144	119	122	124
フェアリー	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
グレムリン	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ホークマン	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
リザードマン	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
スケルトン	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ゴースト	C	2	–	–	–	–	–	–	–	–
パンプキンヘッド	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ゴブリン	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ゴーゴン	C	–	–	–	–	–	–	–	–	–
テンプルナイト	ALL	3	–	–	–	–	–	–	–	–
グリフォン	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
コカトリス	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
オクトパス	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ゴーレム	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ヒドラ	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–
サイクロプス	ALL	–	–	–	–	–	–	–	–	–

敵軍との戦闘

攻撃手段と武器

一部のモンスター系以外のユニットには、直接攻撃と投射攻撃の2パターンの攻撃方法がある。武器を装備していない場合は、素手で殴ったり、石を投げて攻撃する。また、敵を攻撃する方向によって、命中率が変わってくるぞ。





トレジャー、カードの回収

戦闘中に敵を倒すと、トレジャーやカードが現れることがある。アイテムのある地点にユニットが立つことで、回収できる。また、カードにはユニットのステータス値を上げる能力があるので、敵ユニットに奪われないようにしよう。



トレジャー

金塊か、アイテムが入った袋



カード

全6種類。能力値がアップ

敵ユニットの説得

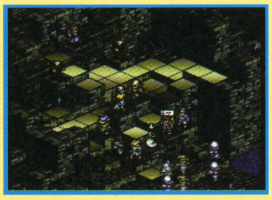
画面上には表示されないが、ユニットには自分が所属している軍に対しての、忠誠度を表したパラメーターがある。この数値が低い敵ユニットに、主人公のみが使える"説得"コマンドを使用すると、仲間になってくれるのだ。



地形の配慮

地形の高さ

敵と隣り合っていても、お互いの高低差が何段もあると、攻撃できなくなる。また、魔法攻撃には高低差による変化はないが、高い地点からの投射攻撃では、通常よりも遠くにいる敵を狙えるようになる。





地形パネル

戦闘が行われる戦闘フィールドは、全26種類の地形パネルで構成されている。ユニットの攻撃力や防御力、4種類のエレメントに与える影響力が設定されている。

地形パネルリスト

表中の数値は、各項目に対しての影響力を表している。数値がプラスの場合は、地形に立っているユニットの力量に加算されるが、マイナスだと引かれてしまう。

数値の説明: 地名 / 水・大地 / 炎・風 / 攻撃効果・防御効果

地名	水	大地	炎	風	攻撃効果	防御効果
草むら	2	-3	-2	0	30	15
荒地	-2	2	7	-2	25	15
タール	-3	0	3	0	20	15
湖	7	0	-2	0	10	5
溶岩	-3	0	8	0	0	30
木床	1	-2	-1	0	35	15
屋根	-1	-2	1	2	40	15
雪原	7	0	-2	0	25	20
湿地	2	-3	-2	8	12〜30	12〜20
氷原	8	0	-3	0	25	15
海	2	0	-2	0	20	5
道	0	0	0	0	40	20
石床	0	0	0	0	40	15
石壁	0	0	0	0	40	15
火山灰	-3	0	8	0	20	10
岩場	-1	2	-2	3	35	10
毒カビ	0	2	0	3	18〜26	10〜18
水路	2	0	-2	0	10	5
地肌	0	2	0	-2	40	15
草地	1	-2	-1	7	35	15
砂利	-2	7	2	-2	35	15
溶岩石	-2	2	7	-2	35	15
川	7	0	-2	0	15	10
砂地	-2	0	7	0	20	10

毎月1日にソフトが増えていく　6月書き換えソフト紹介

お絵かきロジック

6月1日書き換え開始
ジャンル／パズル
メーカー名／世界文化社
書き換え価格 2,000円
商品番号／057134
Fブロック数／1ブロック
Bブロック数／1ブロック

縦と横に書かれた数字をヒントに、マス目をうめていく人気パズルゲーム。ヒントや、間違えを直してくれる機能が搭載された初級レベルに加え、上級者向けの超上級、スペシャルなど、全部で5つのレベルが用意されている。出題数は全150問もあり、長く遊ぶことができるぞ。



SFメモリカセットのシステムを覚えよう

書き換え専用 SFメモリカセット (3,980円／税別)



SFメモリカセットは、ゲームを書き込むためのもので、このなかにゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

ソフト組み合わせ例

牧場物語 Fブロック4 Bブロック4 ＋ POWER倉庫番 Fブロック2 Bブロック4 ＋ メニュー画面 F1 ▶ 合計 Fブロック7 Bブロック8 ▶ 余り Fブロック1 Bブロック8

ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

ニンテンドウパワーの基本、Loppiを使いこなそう

全国のローソンに設置してあるMMS(通称Loppi)を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンル別で検索するか、商品番号を入力するかしないと選ぶことができないので、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。



Loppiのメニュー画面で"ゲーム書き換えシステム"という項目を選ぶ。



メモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。



ジャンル別で検索

商品番号を直接入力

すると、各ソフトの紹介画面になる。それで合っているかを確認!



ここで、書き込むソフトの一覧が表示され、最終決定することになる。



Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、メモリカセットを抜き取ろう。

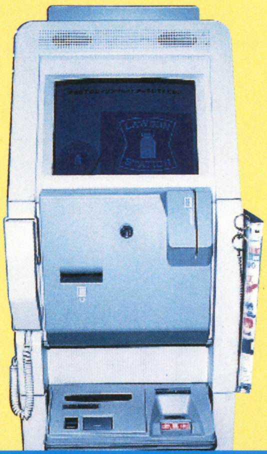


申込券とメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。



そのソフトに飽きてしまったら、またべつのソフトを書き込めばいいのだ。





これがLoppiだ!

全書き換えソフトリスト

（1999年5月6日現在）

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
240931	6月新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	6月新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	6月新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	Wizardry Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW' 98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀！	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部 Ⅱ うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターⅡ ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
469424	アクション	ヒューマン	クロックタワー	1000円	6	1
303534	アクション	ヒューマン	THE FIREMEN	1000円	2	-
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝 Ⅳ ~胎魔の鼓動~	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス ［古代機械の記憶］	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ～封印の使徒～	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生 Ⅱ	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible Ⅲ	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 Ⅱ	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイア Ⅱ	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅲ 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 Ⅳ 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIA Ⅱ	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
469441	スポーツ	ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	1000円	4	16
469459	スポーツ	ヒューマン	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	1000円	3	-
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生 Ⅱ	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム' 96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ~伝説の樹の下で~	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	AⅢ S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
586935	パズル	アイマックス	どっすん！岩石バトル	1000円	2	-
608149	パズル	サン電子	上海 Ⅲ	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS Ⅲ	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-
882372	その他	アイマックス	スーパー将棋2	1000円	3	4
883549	その他	アイマックス	スーパー花札2	1000円	2	-
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ~嵐を呼ぶ友情~	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国Ⅳ ~伝説の勇者たち~	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極 Ⅲ	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ~ずっこけサラリーマン編~	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄II	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 ーつきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
308820	その他	ヒューマン	ただいま勇者募集中 おかわり	1000円	4	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

5月1日から新作ソフトの書き換え価格が2,000円～2,500円に変更になったのだ！！！

ポケモンスタジアム2

任天堂
1999年4月30日発売
価格 5,800円(税別)

ポケモンスタジアム™2
POCKET MONSTERS' STADIUM

新レギュレーションを極めるの巻

今回の『ポケモンスタジアム2』徹底解析では、新ルールで開催されるポケモンリーグに備えてニンテンドウカップ'99を攻略。バトル用の育成方法から基本的な戦いかたまで、これを読めばバッチリだぞ。



151匹の大バトル！ 今度の『ポケスタ』は楽しさ満載

151匹すべてのポケモンが登場し、彼らの育成にも便利なさまざまな機能が搭載された『ポケモンスタジアム2』(以下『ポケスタ2』)。メニューを見ればわかるとおり、ボリュームは前作の数倍にアップ、楽しさ満載、便利さ至極と、いや〜、待っただけのかいはあるよね。もちろん『ポケスタ2』だけで遊ぶこともできるけれど、やっぱり64GBパックとGB用ソフト『ポケットモンスター』(以下『ポケモン』)は必須。って、いまさら言うまでもないかな？

さて今回は、数あるカップ戦の中でもとくに注目の“ニンテンドウカップ'99”にスポットを当てて攻略していくことにしよう。バトルの基本からポケモンの育てかたまで、研究データを交えながらじっくり解説するぞ。

スタジアム

バトル会場となるスタジアムでは、6つのカップ戦がプレイヤーの挑戦を待っている。すべてトーナメント方式だが、1匹もダウンしないで相手を倒す「パーフェクト勝ち」を1回決めるごとに、コンティニューがひとつもらえるぞ。

●ニンテンドウカップ'99
レベル1〜50
今年の全国大会用新レギュレーションだ。第1回、第2回の全国大会に出場したポケモンと、ミュウ、ミュウツー以外の126匹が参加可能。

●ニンテンドウカップ'97
レベル50〜55
(バトルする3匹のレベル合計は155以下)
第1回ポケモンリーグと同じルール。149匹が参加可能となっているが、出場する3匹のレベルの合計が決められている。

●イエローカップ
レベル15〜20
(バトルする3匹のレベル合計は50以下)
低いレベルで争われる戦いだけに、戦術を学ぶにはもってこい。通信交換を利用すれば、意外なポケモンも参加可。

●ニンテンドウカップ'98
レベル1〜30
33種類のエントリーポケモンによるバトル。前作『ポケモンスタジアム』と某テレビ番組のおかげで、このクラスにおける全国レベルはかなり高い。

●ウルトラカップ
レベル制限なし
全ポケモンが出場可能で、過激なバトルがくり広げられる。ファイナルバトルのトレーナーはミュウを使ってくる。4つのグレードを順番にクリアしていこう。

●ファンシーカップ
レベル25〜30
(バトルする3匹のレベル合計は80以下)
進化まえのポケモンだけが参加できる。高さと重さの制限もあるということは……出場できるのはかわいいポケモンだけ？



ジムリーダーのしろ

『ポケモン』に登場したジムリーダーとその仲間たちとのバトル。最後には四天王とライバルが待ち受けていて、勝てばうれしいごほうびがもらえる。何度も挑戦してみよう。

GBビル

64GBパックを使い、N64で『ポケモン』を遊べる。ニンテンドウカップ'99かウルトラカップを制覇すれば2倍の速度で、両方をクリアすればなんと4倍の速度で遊べるようになる。

ポケモンけんきゅうじょ

ポケモンたちの能力を見たり、どうぐやボックスの整理をするのにとっても便利なところ。複数の64GBパックに対応しているから、友だちとポケモンを交換することもできる。

しょうりしゃのやかた

スタジアムの各カップを制覇したポケモンたちは殿堂入りし、ここに記念の像が建てられる。トレーナーの名前も残るので、友だちと協力して151匹全部そろえたいね。

チビッコクラブ

9種類のミニゲームを、1〜4人で遊ぶことができる。ちなみに、ひとりプレイで“つよい”レベルを5連勝すると、さらに手強い“すごい”レベルが出現する。これに勝つのは大変だぞ。

フリーバトル

練習や友だちとのバトルはここで行おう。4人まで参戦可能で、友だちとチームを組んで戦うこともできる。“なんでもあり”ルールでは、6匹でのバトルも楽しめるのだ。

バトル編

ニンテンドウカップ'99を徹底攻略!!

「戦いを制するにはまず情報から」ということで、ニンテンドウカップ'99の"マスターボール"レベルに登場するトレーナーと、そのポケモンのデータを大公開! これを見ながら勝ち進み、まずは新ルールに慣れることだ。ここで簡単に優勝できるくらいのレベルじゃないと、全国の強者が集まるポケモンリーグは勝ち抜けないぞ。それに、相手の戦いかたやわざの選択は、自分のポケモンを育てるときの参考にもなるからね。



●ワンポイントアドバイス

最初は、レンタルポケモンからいろいろなポケモンを選んで、チームの組み合わせを変えながら戦ってみよう。それぞれのポケモンの特徴と、このルールにおける戦いかたが、少しずつ見えてくるはずだ。

<マスターボール>のトレーナーたち

バトル1 おとなのおねえさん



最初にバリヤードを出す確率が高いので、こちらもエスパータイプで対応するといい。でんきタイプのポケモンも必ずメンバーに加えておこう。

ポケモン	HP	使ってくるわざ
アズマオウ	150	すてみタックル、つのドリル、なみのり、れいとうビーム
ウツボット	150	はっぱカッター、しびれごな、メガドレイン、まきつく
バリヤード	110	カウンター、10まんボルト、サイコキネシス、ひかりのかべ
ニョロボン	160	じしん、ハイドロポンプ、じごくぐるま、さいみんじゅつ
プクリン	210	すてみタックル、れいとうビーム、ちきゅうなげ、うたう
モルフォン	140	サイコキネシス、どくどく、メガドレイン、しびれごな

バトル2 ジプシージャグラー



でんきタイプのわざがよく効くポケモンが多い。ただし、でんきタイプのポケモンは、カイリキーやサイドンのじしん攻撃には要注意だ。

ポケモン	HP	使ってくるわざ
カイリキー	163	じごくぐるま、じしん、ゆびをふる、ちきゅうなげ
オコリザル	138	ゆびをふる、けたぐり、10まんボルト、いやなおと
カブトプス	133	はかいこうせん、きりさく、つるぎのまい、ものまね
オニドリル	138	ドリルくちばし、オウムがえし、そらをとぶ、ものまね
サイドン	178	じしん、のしかかり、ものまね、れいとうビーム
オムスター	143	ハイドロポンプ、すてみタックル、ふぶき、ものまね

バトル3 ぼうそうぞく



どくタイプのポケモンが多いので、じめんタイプかエスパータイプのわざは必須。できれば「パーフェクト勝ち」を収めておきたいところ。

ポケモン	HP	使ってくるわざ
ストライク	145	きりさく、はかいこうせん、きあいだめ、スピードスター
マタドガス	140	10まんボルト、ヘドロこうげき、だいばくはつ、えんまく
サンドパン	150	あなをほる、いわなだれ、きりさく、すなかけ
ニドキング	156	じしん、10まんボルト、どくどく、なみのり
アーボック	135	へびにらみ、まきつく、どくどく、メガドレイン
ゴルバット	150	すてみタックル、あやしいひかり、どくどく、メガドレイン

バトル4 きとうし



出す順番はバラバラだが、ドククラゲとキュウコンは、たいていメンバーに入っている。あやしいひかりを多用してくるやっかいな相手だ。

ポケモン	HP	使ってくるわざ
ドククラゲ	157	なみのり、れいとうビーム、ちょうおんぱ、いやなおと
キュウコン	150	リフレクター、あやしいひかり、だいもんじ、あなをほる
プテラ	157	ちょうおんぱ、だいもんじ、はかいこうせん、そらをとぶ
ゴースト	122	サイコキネシス、あやしいひかり、10まんボルト、だいばくはつ
ゴルダック	157	ものまね、ちきゅうなげ、なみのり、あなをほる
ブーバー	142	あやしいひかり、だいもんじ、ちきゅうなげ、サイコキネシス

バトル5 でんきグループ



名前のわりにはでんきポケモンを使ってこないし、出すポケモンも予想がつかない。とりあえず、対ラフレシア用にこおりタイプのわざを。

ポケモン	HP	使ってくるわざ
エレブー	142	でんじは、10まんボルト、メガトンキック、のしかかり
カイロス	142	はかいこうせん、つるぎのまい、ちきゅうなげ、かげぶんしん
イワーク	112	だいばくはつ、どくどく、じしん、しめつける
ラフレシア	152	はなびらのまい、しびれごな、リフレクター、メガドレイン
シードラ	132	なみのり、れいとうビーム、どくどく、えんまく
ポリゴン	142	でんじは、サイコキネシス、10まんボルト、じこさいせい

バトル6 もうじゅうつかい



すばやさの高いペルシアンのきりさく攻撃に要注意。"でんじは"でマヒさせてしまおう。また、ほのおタイプに対抗するわざも忘れずに。

ポケモン	HP	使ってくるわざ
ドードリオ	138	ドリルくちばし、リフレクター、かげぶんしん、ゴッドバード
ペルシアン	143	きりさく、いやなおと、かみなり、かげぶんしん
モンジャラ	143	どくどく、かげぶんしん、メガドレイン、しびれごな
ギャロップ	143	のしかかり、どくどく、リフレクター、ほのおのうず
ブースター	143	だいもんじ、すてみタックル、どくどく、ほのおのうず
キングラー	133	つるぎのまい、のしかかり、クラブハンマー、はかいこうせん

セミファイナル サイキッカー



なぜか、先鋒に必ずヤドランをもってくるので、でんきタイプのポケモンを最初に出すといいだろう。ベトベトンを出すことも多いぞ。

ポケモン	HP	使ってくるわざ
ベトベトン	185	ヘドロこうげき、10まんボルト、のしかかり、だいばくはつ
ユンゲラー	120	サイコキネシス、かげぶんしん、トライアタック、でんじは
ヤドラン	175	でんじは、じしん、サイコキネシス、ドわすれ
リザードン	158	かえんほうしゃ、きりさく、そらをとぶ、じしん
ハクリュー	141	でんじは、はかいこうせん、どくどく、まきつく
ラッタ	135	れいとうビーム、いかりのまえば、あなをほる、ひっさつまえば

ファイナルバトル ジェントルマン

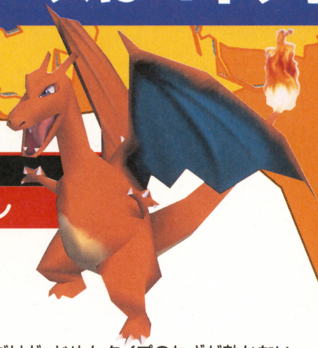


いろいろなタイプのポケモンをバランスよく出してくる強敵。でんきタイプのわざを覚えているポケモンは必ずメンバーに加えておこう。

ポケモン	HP	使ってくるわざ
ライチュウ	141	でんじは、リフレクター、ちきゅうなげ、10まんボルト
ウインディ	171	あなをほる、かえんほうしゃ、はかいこうせん、スピードスター
ファイヤー	171	どくどく、ゴッドバード、すてみタックル、ほのおのうず
カメックス	160	じしん、すてみタックル、ハイドロポンプ、ちきゅうなげ
パルシェン	131	ふぶき、だいばくはつ、どくどく、からではさむ
ピクシー	176	でんじは、サイコキネシス、はかいこうせん、10まんボルト

今回のエースはコイツらだ!!（たぶん）

ニンテンドウカップ'99では、過去の大会で驚異的な強さを見せつけたポケモンたちに参加資格がなくなってしまっている。そこで、参加可能なポケモンの中から、今回活躍してくれそうな6匹をピックアップしてみたぞ。まずはレンタルポケモンでその強さを試してみてはどうかな？　もちろん、ここで紹介したポケモン以外にも、実力を秘めたヤツはたくさんいる。何度もバトルをこなし、自分が育てたいポケモンを決めてほしい。



NO.6 リザードン

●オススメわざ
きりさく　あなをほる
のしかかり　だいもんじ



苦手なでんきタイプのポケモン相手には、"あなをほる"で対抗すること。

ほのおタイプだけど、じめんタイプのわざが効かない、というのがリザードンの強み。逆に、じめんタイプのわざを覚えさせておけば、ほのおやどくタイプのポケモン相手に活躍してくれるだろう。攻撃力も高い。



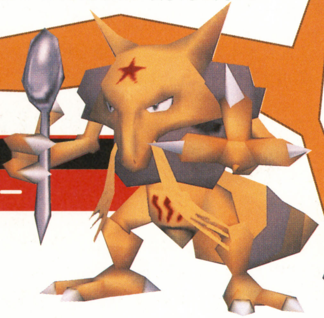
NO.53 ペルシアン

●オススメわざ
きりさく　かみなり
バブルこうせん　かげぶんしん



"きりさく"を覚えるまでは、進化させずにニャースのままで育てよう。

今回の出場メンバーの中で、プテラのつぎにすばやいのがこのペルシアン。そのほかの能力はそれほど高くないのだが、ノーマルタイプなので弱点が少ないところも強みだ。覚えるわざも多彩で、頼りになる。



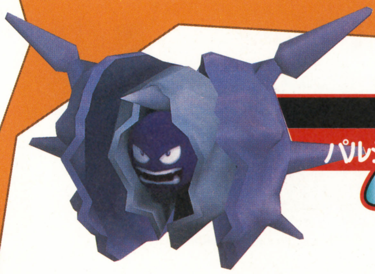
NO.64 ユンゲラー

●オススメわざ
サイコキネシス　あなをほる
ちきゅうなげ　でんじは



覚えさせるわざもフーディンと同じ。間違えて通信交換しないようにね。

最終進化形態じゃないけど、やっぱりコイツはメンバーとして外せないだろう。エスパータイプのポケモンの中では、その扱いやすさはダントツのはずだ。フーディンと同じような感じで戦えばオーケー。



NO.91 パルシェン

●オススメわざ
からではさむ　ふぶき
どくどく　だいばくはつ



危なくなったら"だいばくはつ"！　でも、使うタイミングを誤るな。

ぼうぎょの高さは全ポケモン中ナンバー1。だから、苦手とするかくとうやいわタイプのわざも、かなり耐えてくれる。シェルダーのうちにわざをしっかり覚えさせてから進化させよう。すばやさが低いのが難点か。



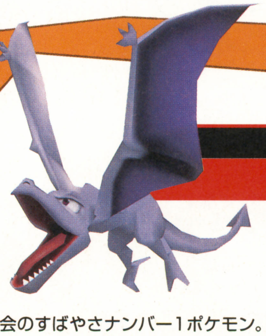
NO.125 エレブー

●オススメわざ
ちきゅうなげ　サイコキネシス
10まんボルト　でんじは



"でんじは"はもはや攻撃の定石。動きの速い相手でも、使っておくといい。

かわいさではピカチュウに負けるけど、すばやさならこちらが上回る。今回の大会でのでんきタイプの代表といえる。ただし、『ポケモン赤』でしかゲットできないので、持ってない人は友だちと通信交換してもらおう。



NO.142 プテラ

●オススメわざ
かげぶんしん　ゴッドバード
だいもんじ　そらをとぶ



上空に逃げ、相手の攻撃を1ターンかわす"そらをとぶ"をうまく使おう。

今大会のすばやさナンバー1ポケモン。弱点が多いので、つねに先手を取り、相手のわざを受けないような戦いを心がけよう。こおりタイプのわざを使ってくるポケモンにはとくに注意。出てきたら、すぐに入れ替えだ。

タイプアイコンの説明

むし　みず　ほのお　ひこう　ノーマル　ドラゴン
どく　でんき　じめん　こおり　ゴースト　くさ　かくとう　エスパー　いわ

バトル編

トレーナーの判断力が勝敗を分けるのだ

いかにしてバトルを制するか?!

どんなに強く育て上げたポケモンでも、バトルでの指示を誤ると、勝利は逃げていってしまう。とくにポケモンリーグともなれば、全国のトレーナーが必死で育てたポケモンどうしの戦いになるから、たったひとつの判断ミスで勝敗が決してしまうこともある。ここでは、ポケモンバトルの際にトレーナーが考えるべき基本的なポイントを、順番に説明する。「なぜ勝てないのかわからない」という人は、これらをきちんと踏まえてからバトルに臨んでほしい。ちなみに、レンタルポケモンを使っての対コンピューター戦は、"読み"と"判断力"を鍛える練習として最適。これで楽に勝てるようになったら、今度は自分で育てたポケモンを率いて、いろんな人と実際に対戦してみよう。勝率は間違いなくアップしているはずだ。

POINT 1 相性をカンペキに覚える

まずは、ポケモンタイプとわざタイプの相性を完璧に覚えよう。自分が出したポケモンが苦手とするタイプと、相手の出したポケモンに対して効果的なわざのタイプがすぐに判断できるようにならないと、バトルに勝利するのは難しいぞ。



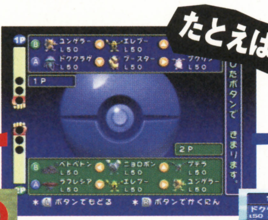
人対人の対戦でわざの選択を迷っていては、話にならない。即断即決で!

POINT 2 ポケモンの選択

大会では、エントリーした6匹の中から3匹をバトルに送り出すことになる。ここで、自分のポケモンしか見ていないようではまだまだ甘いッ！　まずは相手チームの顔ぶれを見て、相手のポケモンのタイプが偏っていないか、共通する弱点はないか、すばやさで負けそうなポケモンはどれか……というようにチェック。そして、できるだけ自分が有利に戦いを進められるようにしつつ、相手がどのポケモンを出してきても対応できるような3匹を選ぶ。出場する3匹を選んだ時点で勝負の大半は決まる、と言っても過言ではないほど、ポケモンの選択は重要なのだ。キミのセンスが問われることになるぞ。

たとえば……

➡相手側のポケモンは、一見バランスが取れているようだが、エスパータイプのわざが効果的なのが2匹、こおりタイプのわざに弱いポケモンも2匹いる。





⬅この組み合わせなら、どんなポケモンが出てきても大丈夫だし、相手の弱点もつける。



⬇これだと、相手に効果的なわざもあるが、組み合わせによっては不利な戦いになる。

POINT 3 状況に応じた判断を

さて、考え抜いた末に3匹を決定しても、実戦ではそれが裏目に出て、自分が不利な組み合わせになってしまうことがある。だが、戦いかた次第では、これをひっくり返して勝利をもぎ取ることもできるのだ。そのためには、1ターンごとに変わる状況に対応して、その場でいちばん正しい選択をすることが大切である。ここでは、いろいろある中のほんの一例を挙げてみた。こうした対処方法は、練習や実戦をくり返し、そうした場面を何度も経験することで身についていくものだが、どんなに苦境に立たされても、最後まであきらめないことが大切だぞ。

●相性も悪く、すばやさでも負けている
相手のわざは確実にヒットして大ダメージ間違いなし、でも自分のポケモンは相手に対して効果のあるわざを持っていない、おまけにすばやさでも負けている、という場合は、迷わず相性のいいポケモンに入れ替えたほうがいい。ニンテンドウカップ'99においては、ルールの関係で入れ替えが重要なポイントになると思われる。

●"だいばくはつ"のタイミングは?
大ダメージを与えられる自爆系のわざは、うまく使えばかなり効果的だが、使うタイミングが難しい。相手のほうがすばやい場合はあと2回で、こちらのほうが速ければあと1回の攻撃でダウンしそうなときに使うといい。

●"ふぶき"を覚えているけど
"ふぶき"や"ねむりごな"で相手の動きを止めるつもりなら、"でんじは"や"どくどく"攻撃は控えること。相手がどくやマヒ状態では、こおったり眠ったりしないからだ。基本的なことだが、押さえておきたい。



たとえば、相手が"あなをほる"で攻撃してきたら、すかさずひこうタイプと交代。

コラム① レンタルポケモンを使って勝つ!

レンタルポケモンだけで全大会を制覇できるか？　じつはこれ、ポケモンの選択と指示の出しかたさえ間違わなければ、十分に可能なのだ。ただし、戦法に工夫をこらしたり、対戦相手をよく研究しなければならなかったりして、難しいことは難しい。でも、これは本番のニンテンドウカップ'99に向けてのいい練習になるはず。ぜひチャレンジしてほしい。



スタジアムでのニンテンドウカップ'99〈マスターボール〉も、このメンバーなら勝つことができるのだ。



ゲームボーイの出番です 強いポケモンの育てかた



彼らのレベルをいますぐチェック!

ポケモンを育てるまえに、1体ずつしかゲットできないポケモンのレベルをチェックしよう!　レベルが50を越えると、バトルには参戦させられないぞ。

『ポケスタ』の全国大会に出てくるトレーナーたちは、なぜあんなに強いのか？　それは、戦術（戦いかた）の確かさもさることながら、使っているポケモンが強いからだ。それでは、どうしたら強いポケモンに育て上げることができるのか？　これは、いわば“バトル用の育成方法”で鍛え上げてるからで、難しいテクニックは必要ないが、とても時間がかかる。だが、こうした地道な努力の積み重ねが、強者への仲間入りにつながるのだ。道は長く険しいので、友だちと協力しながらポケモンを育てる、というのもいい手だぞ。それでは、この育成方法を、研究データを交えながら解説していこう。

“明日のために”これをやれ!

1 育てるポケモンをたくさんゲット

ポケモンにはそれぞれ個性があるため、同じレベルであっても、その能力にはばらつきがある（「研究データその1」参照）。最初にできるだけたくさんゲットして、その中から少しでも能力の高いポケモンを選び出そう。



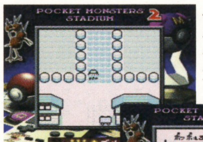
2 どうぐを使って基礎能力アップ

リゾチウムやタウリンといった、基礎能力をアップしてくれる5種類のどうぐを、効果がなくなるまで使う。お金は四天王戦で稼ぐべし。ちなみにマックスアップは『ポケモン青』か『ポケモンピカチュウ』でしか買えないぞ。



3 できるだけ戦闘を経験する

ポケモンは、戦闘をたくさん重ねるほど強く成長する。だから、レベルの低い野生ポケモンを相手にしていったほうが、より強くすることができるのだ。また、戦闘相手のポケモンによって能力の上がりかたが変わるので、特定の能力を集中的に強化したいのなら、同じ種類のポケモンを相手に戦闘をくり返すのもいい。おすすめしたいのは、すばやさの上がりやすいコラッタだ。



←戦闘するフィールドとしては、1ばんどうろや22ばんどうろなどがおすすめ。



➡能力を平均的に上げたいのなら、いろんな種類の野生ポケモンと戦おう。

研究データその1

ヒトデマン（レベル15）10匹ゲット

HP	34	37	34	38	36	平均値
	35	36	34	34	38	35.6
こうげき	22	20	22	22	19	平均値
	20	22	21	19	19	20.6
ぼうぎょ	21	24	25	26	24	平均値
	23	24	25	25	23	24
すばやさ	35	31	31	34	30	平均値
	34	34	31	31	33	32.4
とくしゅ	28	29	26	30	28	平均値
	29	26	27	29	29	28.1

研究データその2

レベル3のピカチュウを……

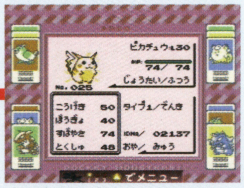


いずれのサンプルも、能力アップのどうぐはすべて10回ずつ与えてある。変わってないように見えても、成長するにつれて違いが出てくるのだ。



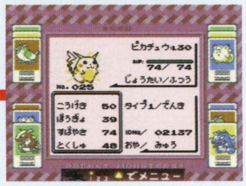
戦闘で育てたとき

1ばんどうろのコラッタやポッポなど、レベルの低いポケモンばかりを相手に戦闘をくり返した場合。能力はかなり高い。



“がくしゅうそうち”使用時

同じピカチュウを四天王戦に同行させ、戦闘には出さずに“がくしゅうそうち”で育ててみた。レベル30でこんなに差が……。



“ふしぎなアメ”を使った場合

複数のカートリッジと通信交換を利用して、“ふしぎなアメ”だけでレベルアップ。最初にどうぐを使っていても、ここまでなのだ。

研究データその3 ニンテンドウカップ'99出場ポケモン 捕獲可能最低レベル&場所一覧

ポケモンは、育てる時間が長いほど成長する。ということは、当然少しでも低いレベルから育てたほうが強くなる。ならば、ということで調べてみたのが、ニンテンドウカップ'99に出場可能なポケモンが最低レベルで出現する場所だ。ちなみに、なかには交換を使ってもっと低いレベルでゲットできるポケモンもいるが、経験値が多く入ってしまうので、それは例外扱いとした。

ポケットモンスター
バージョンカラー

●=赤 ●=青
●=緑 ●=ピカチュウ



「ポケスタ2」のずかん機能を使えば、自分のカートリッジに出現するポケモンの最低レベルをチェックできる。

ポケモン	レベル	バージョン	ゲット場所
フシギダネ	5	赤 緑 青	オーキド博士からもらう
ヒトカゲ	5	赤 緑 青	オーキド博士からもらう
ゼニガメ	5	赤 緑 青	オーキド博士からもらう
キャタピー	3	赤 緑 青 ピカチュウ	トキワのもり
ビートル	3	赤 緑 青	トキワのもり
ポッポ	2	赤 緑 青 ピカチュウ	1ばんどうろ
コラッタ	2	赤 緑 青 ピカチュウ	1ばんどうろ、ほか
オニスズメ	2	ピカチュウ	22ばんどうろ
アーボ	6	赤	4ばんどうろ
ピカチュウ	3	赤 緑 青	トキワのもり
サンド	6	緑 青	4ばんどうろ
ニドラン♀	2	緑 ピカチュウ	22ばんどうろ
ニドラン♂	2	赤 青 ピカチュウ	22ばんどうろ
ピッピ	8	赤 緑 青	オツキミやま(1F)
ロコン	15	緑	8ばんどうろ
プリン	3	赤 緑 青 ピカチュウ	3ばんどうろ ※1
ズバット	6	赤 緑 青 ピカチュウ	オツキミやま(1F)
ナゾノクサ	12	赤 青 ピカチュウ	24、25ばんどうろ
パラス	8	赤 緑 青	オツキミやま(1F)
コンパン	13	ピカチュウ	24、25ばんどうろ
ディグダ	15	赤 緑 青 ピカチュウ	ディグダのあな
ニャース	10	緑 青	5、6ばんどうろ
コダック	15	赤 緑 青 ピカチュウ	ハナダシティでつる ※2
マンキー	3	ピカチュウ	22ばんどうろ
ガーディ	15	赤 青	8ばんどうろ
ニョロモ	5	ピカチュウ	トキワシティでつる、ほか
ケーシィ	7	ピカチュウ	5、6ばんどうろ
ワンリキー	15	赤 緑 青	イワヤマトンネル(B1、B2F)
マダツボミ	12	緑 ピカチュウ	24、25ばんどうろ
メノクラゲ	5	赤 緑 青 ピカチュウ	19、20、21ばんすいどう
イシツブテ	7	赤 緑 青	オツキミやま(B1F)
ポニータ	28	赤 緑 青 ピカチュウ	ポケモンやしき(1、2F)※3
ヤドン	15	赤 緑 青 ピカチュウ	10ばんどうろでつる ※4
コイル	16	ピカチュウ	10ばんどうろ

※1)「ポケモンピカチュウ」では5、6ばんどうろ
※2)「ポケモンピカチュウ」では6ばんどうろ
※3)「ポケモンピカチュウ」では17ばんどうろ
※4)「ポケモンピカチュウ」では12、13ばんどうろ

ポケモン	レベル	バージョン	ゲット場所
カモネギ	26	ピカチュウ	12、13ばんどうろ
ドードー	18	赤 緑 青	16ばんどうろ
パウワウ	22	ピカチュウ	ふたごじま(B1F)
ベトベター	23	ピカチュウ	ポケモンやしき(1F)
シェルダー	15	赤 緑 青 ピカチュウ	クチバシティでつる、ほか
ゴース	18	赤 緑 青 ピカチュウ	ポケモンタワー(3、4F)
イワーク	13	赤 緑 青	イワヤマトンネル(B1、B2F)
スリープ	9	赤 緑 青	11ばんどうろ
クラブ	10	ピカチュウ	25ばんどうろでつる
ビリリダマ	14	赤 緑 青	10ばんどうろ
タマタマ	20	ピカチュウ	サファリゾーン(エリア2)
カラカラ	16	ピカチュウ	サファリゾーン(エリア2)
サワムラー	30	赤 緑 青 ピカチュウ	ヤマブキシティ
エビワラー	30	赤 緑 青 ピカチュウ	ヤマブキシティ
ベロリンガ	25	青	サファリゾーン(エリア1)
ドガース	30	赤 緑 青	ポケモンやしき(1、2F)
サイホーン	20	ピカチュウ	サファリゾーン(ひろば)
モンジャラ	22	ピカチュウ	サファリゾーン(ひろば)
タッツー	5	ピカチュウ	クチバシティでつる、ほか
トサキント	5	ピカチュウ	6ばんどうろでつる
ヒトデマン	5	ピカチュウ	マサラタウンでつる
バリヤード	3	青	※交換のみ
ストライク	15	ピカチュウ	サファリゾーン(ひろば)
エレブー	33	赤	むじんはつでんしょ
ブーバー	34	緑	ポケモンやしき(3F)
カイロス	15	ピカチュウ	サファリゾーン(エリア2)
コイキング	5	赤 緑 青 ピカチュウ	ボロのつりざおでつる
イーブイ	25	赤 緑 青 ピカチュウ	タマムシシティ
ポリゴン	18	緑	ゲームコーナーの景品
オムナイト	30	赤 緑 青 ピカチュウ	ポケモンけんきゅうじょ
カブト	30	赤 緑 青 ピカチュウ	ポケモンけんきゅうじょ
プテラ	30	赤 緑 青 ピカチュウ	ポケモンけんきゅうじょ
ファイヤー	50	赤 緑 青 ピカチュウ	チャンピオンロード(2F)
ミニリュウ	15	赤 緑 青 ピカチュウ	サファリゾーンでつる

ポケモンのタイプとわざの相性

相性はタイプとタイプではなくてタイプとわざで考えよう





苦手タイプの相手でもこのとおり！



相手に「楽勝」と思わせたところを、意外なわざで返り討ちに。反撃されるとかなりイタイけどね。

わざマシンは大切にね



わざマシンの数には限りがある。集めるために、いつでも最初からやり直せる『ポケモン』カートリッジを用意しておけば便利なんだけど……。

さて、育てるポケモンを決めたら、今度は覚えさせるわざの選択だ。何度もくり返している「ポケモンの弱点」とは、「ポケモンのタイプに対して相性の悪いわざのタイプ」を指している。バトルの際は、それぞれのポケモンのタイプではなく、「ポケモン対わざのタイプ」で相性を判断することをお忘れなく。同様に、ポケモンに覚えさせるわざを選ぶときも、相性を考えながら決めるようにしたい。

つまり、エントリーする6匹のわざをすべて合わせると、どんなタイプのポケモンに対しても効果的なダメージを与えられるような組み合わせが理想的、というわけだ。逆に、けっこう強いチームなんだけど、相手がじめんタイプのポケモンを出してきたらお手上げ……というようなことのないように注意しよう。

基本的なわざの選びかたとしては、まずそのポケモンが覚えるものの中から、有効なものをチェック。成長する過程でそのわざを忘れさせないようにする。つぎに、わざマシンの中から、そのポケモンと同じタイプのわざで、できるだけダメージが大きく、命中率の高いものをひとつ選ぶ。さらに“でんじは”のように、攻撃を補助するわざなどをひとつ覚えさせよう。また、弱点となるタイプに対して効果的なわざがあれば、それを覚えておくというのも手だ。たとえば、ひこうタイプのポケモンにじめんタイプのわざを覚えさせておけば、苦手とするでんきタイプポケモンにも大ダメージを与えられる、というわけである。

このほかにも、『ポケモンピカチュウ』のピカチュウは、自力で“かげぶんしん”や“10まんボルト”を覚えてくれる。こうした点も活用するといいだろう。

研究データその4 わざを統計的に見てみよう

右のデータは、相性などによってダメージが変化するわざの中から、大会でよく使われるものだけを抜き出してタイプ別にカウントしたもの。下の表は、ポケモンの各タイプが苦手とするわざと、効果が半減するわざをカウントしたものだ。苦手わざが少なく、平気わざが多いほど有利といえる……ハズ。絶対に、というわけじゃないんだけどね。

タイプ別で見るわざの数

わざのタイプ	数	わざのタイプ	数	わざのタイプ	数
ノーマル	22	こおり	3	エスパー	4
ほのお	3	かくとう	5	むし	1
みず	3	どく	1	いわ	1
でんき	2	じめん	2	ゴースト	0
くさ	3	ひこう	3	ドラゴン	0

ポケモンが苦手なわざと平気なわざはいくつある？

タイプ	おもなポケモン	苦手わざ	平気わざ
	ラッタ、ピクシー、プクリン、ペルシアン、ベロリンガ、ポリゴン	1	0
	ユンゲラー、スリープ、バリヤード	1	9
	ライチュウ、コイル、ビリリダマ、エレブー	2	5
	ハクリュー	3	11
	カメックス、ゴルダック、キングラー、シードラ、アズマオウ、ヒトデマン	5	9
	キュウコン、ウインディ、ギャロップ、ブーバー、ブースター	6	1
	ヤドラン	6	18
	ピジョット、オニドリル、カモネギ、ドードリオ	7	11
	ゴースト	7	38
	アーボック、ベトベトン、マタドガス	7	9
	オコリザル、カイリキー、サワムラー、エビワラー	7	2
	カイロス	8	10
	サンドパン、ディグダ、ガラガラ	9	4
	モンジャラ	11	10
	タマタマ	12	19
	ドククラゲ	12	18
	リザードン、ファイヤー	12	12
	ニョロボン	12	11
	ゴルバット	13	20
	ジュゴン、パルシェン	14	12
	バタフリー、ストライク	14	21
	スピアー、モルフォン	15	19
	ニドクイン、ニドキング	16	13
	フシギソウ、ラフレシア、ウツボット	18	19
	オムスター、カブトプス	18	38
	プテラ	19	40
	パラセクト	19	20
	ゴローン、イワーク、サイドン(じめん+いわ)	22	33

育成編

ニンテンドウカップ'99用　ポケモンランキング!!

ここでは、レンタルポケモンの中から、ニンテンドウカップ'99に出場可能な126匹について、各能力のベスト5を選んだ。トレーナーが手塩にかけて育てたポケモンなら、その能力はレンタルポケモンより高くなるので、ランキングも変わってくると思うけど、自分が育てるポケモンや、大会でよく登場するポケモンを予測するときの参考にもなるので、うまく活用してほしい。複数のランキングでランクインしていて、なおかつ「研究データその4」で弱点となるわざの数が少ないポケモンが、おそらく今大会での中心選手となると思われる。このポケモンを使うか、それともそれに対抗できるべつのポケモンを選択するか……トレーナーとしてのキミの眼力と決断力が問われるところだ。

"HP"ベスト5

1	プクリン
2	プリン
3	ベトベトン、サイドン
4	ピクシー、ヤドラン
5	ファイヤー、ジュゴン、ウインディ、ニドクイン、ニョロボン、カイリキー、ベロリンガ、ヤドン

"こうげき"ベスト5

1	サイドン、カイリキー、ブースター、キングラー
2	カイロス
3	サワムラー
4	カブトプス
5	ウインディ、ストライク、ドードリオ

"ぼうぎょ"ベスト5

1	パルシェン
2	イワーク
3	オムスター
4	サイドン、マタドガス
5	キングラー、ゴローン、モンジャラ

"すばやさ"ベスト5

1	プテラ
2	ペルシアン
3	ストライク、ギャロップ、エレブー、ユンゲラー
4	リザードン、キュウコン、ドードリオ、オニドリル、ドククラゲ、ライチュウ、ビリリダマ
5	ラッタ

"とくしゅ"ベスト5

1	ファイヤー
2	ユンゲラー、ドククラゲ
3	ゴースト、オムスター
4	ブースター
5	ケーシィ

のうりょくち平均ベスト5

1	ファイヤー
2	パルシェン
3	ウインディ
4	プテラ、サイドン
5	ドククラゲ

以上を踏まえて 大会で使われるポケモンを大予想!!

はずれたらゴメンね

レンタルポケモンやスタジアムでのバトル、それに今回の研究データから、ニンテンドウカップ'99で全国のトレーナーたちが使ってくるであろう10匹のポケモンをリストアップしてみた。さらに、編集部でそれぞれ何匹かをレベル50まで育てたときの、能力の平均値も記載してあるので、ぜひ参考にしてね。

No.6 リザードン



じめんタイプに強いほのおタイプ。すばやさもそこそこの数値だ。

HP	171〜182		
こうげき	120〜133	すばやさ	136〜149
ぼうぎょ	118〜128	とくしゅ	122〜136

No.28 サンドパン



こうげきとぼうぎょが高く、じめんタイプの代表格といえよう。

HP	166〜171		
こうげき	136〜148	すばやさ	101〜113
ぼうぎょ	150〜159	とくしゅ	93〜104

No.53 ペルシアン



すばやさを武器に、ノーマルポケモンの意外性で勝負したい。

HP	157〜164		
こうげき	108〜120	すばやさ	154〜162
ぼうぎょ	96〜108	とくしゅ	105〜114

No.64 ユンゲラー



万能タイプのポケモンとして、今回も先鋒をつとめるのか!?

HP	131〜145		
こうげき	71〜79	すばやさ	150〜156
ぼうぎょ	66〜74	とくしゅ	156〜171

No.73 ドククラゲ



すばやさととくしゅが高く、その攻撃力はあなどれない。

HP	171〜183		
こうげき	106〜120	すばやさ	144〜147
ぼうぎょ	101〜114	とくしゅ	159〜170

No.91 パルシェン



防御力はピカイチ。"だいばくはつ"は吉と出るか凶と出るか?

HP	146〜154		
こうげき	131〜140	すばやさ	106〜121
ぼうぎょ	216〜231	とくしゅ	125〜136

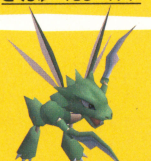
No.93 ゴースト



"さいみんじゅつ"&"ゆめくい"。得意のコンボは健在だ。

HP	140〜150		
こうげき	91〜98	すばやさ	131〜145
ぼうぎょ	82〜96	とくしゅ	155〜163

No.123 ストライク



能力はAクラス。弱点の多さを克服して、むしポケモンの面目躍如か。

HP	164〜169		
こうげき	146〜158	すばやさ	141〜156
ぼうぎょ	118〜131	とくしゅ	91〜103

No.125 エレブー



今回のでんきポケモンの代表的存在。豊富なわざで多彩な攻撃を。

HP	158〜170		
こうげき	122〜133	すばやさ	142〜154
ぼうぎょ	93〜104	とくしゅ	125〜135

No.142 プテラ



つねに先手必勝で相手を翻弄。"ゴッドバード"の炎が勝利を呼ぶ。

HP	175〜182		
こうげき	141〜154	すばやさ	168〜181
ぼうぎょ	104〜108	とくしゅ	97〜109

それじゃ、実際に育ててみましょうか!!

育成編

それでは、これまでに説明した育成方法で、いったいどれくらい強いポケモンが育つのか、ここで実践してみよう。ポケモンの選択だが、ユンゲラーとエレブーは外せないとしても、それ以外のポケモンをいろいろと試してみる意味で、右の6匹を選んでみた。カートリッジは『ポケモン赤』で、レベル50まで育ててからほかのカートリッジに移したりして、わざマシンを使用した。ちなみに、いつ進化させても能力的な変化はない。しかし、使いたいわざを覚えるまでは進化キャンセルを使ったほうがいい場合もあるので、注意しよう。



『ポケスタ2』のずかんを使って、お目当てのポケモンをゲットできる場所をチェック。

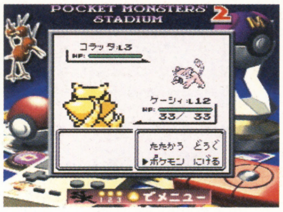


進化の前後では、わざを覚えるレベルが違ってくる。こうした点も把握しておきたい。

バトル編

ほとんど「1ばんどうろ」だけで戦い続け、じっくり時間をかけて育てたポケモンたち。彼らを率いてニンテンドウカップ'99<マスターボール>に挑戦してみた。結果はもちろん、楽々と優勝。しかもノーコンティニュークリアーだ。やっぱり、愛情込めて育てたポケモンはその分だけ強い、ということかな?

キミの率いるチームがここまで戦えるようになったら、あとはどんどん実戦を積んでいこう。同じように育てているほかのトレーナーと勝負してみる。それで勝てないようなら、ポケモンの組み合わせや出場順、戦術などを見直す。状況次第では、もう一度最初から育てることを決断する必要もある。大切なのは気合いと根気、そして何よりもポケモンに対する愛情なのだ。



とっても根気のいる育てかただけど、その分強いポケモンに成長してくれるぞ。



苦労して育てたポケモンが殿堂入りしたときは、やっぱりうれしいものだよね。

プクリン

HPの高さとわざの多彩さで勝負。弱点も少ないのでいろんなポケモンに対応できる点も見逃せない。ただし、攻撃力はあまり高くないので、基本的には控えメンバーになるだろう。



ユンゲラー

どんな相手でもそれなりに対応できるのが強みで、相手の顔ぶれ次第だが先鋒にもっとも向いているポケモン。偵察要員兼エース、といったところかな? ただし打撃系のわざには要注意。



ドククラゲ

とくしゅが高く、すばやさもそこそこ。いろいろなタイプのわざを覚えられるのも○。"どくどく"+"メガドレイン"というコンビネーションは実戦でも意外と有効なので、おすすめしておく。



ストライク

すばやくて、攻撃力もバツグン。弱点は多いものの、戦いかた次第では活躍させられるはず。"つるぎのまい"と"きりさく"で一撃必殺を狙うためにも、まずは"かげぶんしん"……かな?



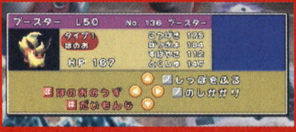
エレブー

メンバーに必ず加えておきたい、でんきポケモンの代表。弱点も少なく、攻撃力も高い。すばやさで劣る相手でも、"でんじは"があれば問題なし。なみのりピカチュウも魅力的だけどね。



ブースター

かわいさNo.1!(トレーナーの趣味で決定)あのしっぽフリフリ攻撃で相手の戦意をなくせば勝ち。それでも攻撃してくるような非情なトレーナーには、必殺の"だいもんじ"をお見舞いだ!



コラム② 『ポケスタ2』ってとっても便利

今回の『ポケスタ2』は、ポケモンを育てるうえで便利な機能が満載されている。GBビルを4倍速にしておけば、レベルアップや四天王戦でのおこづかい稼ぎも楽だし、ポケモンけんきゅうじょで大切なポケモンを『ポケスタ2』のカートリッジに預けておけば、『ポケモン』を最初からやり直すことができる。うまく活用して、効率よくポケモンを育てよう。



64GBパックとコントローラーが2セット以上あれば、N64で通信交換も可能。貴重なわざマシンをストックしておくのもいいね。

それにしてもミニゲームかわいすぎ


9つのミニゲームはもう遊んだかな? これがけっこうハマってしまうのだ。「ピッピのゆびふりきょうしつ」、かわいすぎてメロメロ。

友だち相手だと、どうかな？

いざ実戦！ というわけで、左のページで育てたポケモンを率いて、さっそくほかのトレーナーに挑戦してみた。相手もキッチリ育成してきてるみたいだけど、選んだポケモンはぜんぜん違っている。ニンテンドウカップ'99のルールでバトルを開始したけど、果たしてどうなるかな？

プレイヤー1「かねぴ」

- ●プクリン ●ユンゲラー
- ●ドククラゲ ●ストライク
- ●エレブー ●ブースター

かねぴのコメント

前のページにあるとおり、苦労してゲット&根性で育てたポケモンたち。エースのユンゲラーとエレブー以外は、ちょっと意外性のあるメンバーで構成してみた。

VS

プレイヤー2「マーシー」

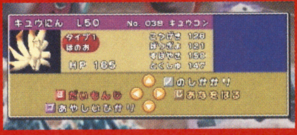
サンドパン

ぼうぎょとこうげきの高い、打撃系のポケモン。でんきタイプのポケモンは、かなり高い確率で出場してくるはずだから、その対抗策としてじめんタイプのポケモンをメンバーに入れておこう。



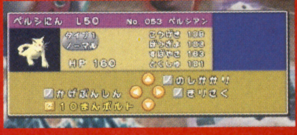
キュウコン

コンピューターが使ってくるキュウコンに苦労させられた人も多いのでは？ というわけで、メンバーに加えてみた。"あなをほる"も覚えさせたので、いろんなポケモンに対応できるはず。



ペルシアン

かなりすばやいし、ノーマルタイプだから弱点も少ない。攻撃力は低めだけど、いろいろなタイプのわざを覚えられるので、組み合わせ次第ではけっこう活躍してくれるでしょう、きっと。



パルシェン

なによりカタいのが魅力で、危なくなったら必殺の"だいばくはつ"。確実に1ポイントは取ってくれる……と思うんだけどなぁ。戦いかたが難しいけど、そこはトレーナーの腕ってことで。



エビワラー

4色のパンチを使い分けるかくとうタイプ。カッコいいでしょ。対ノーマル用の刺客としても使おうと思ったけど、残念ながらかくとうタイプのわざって、ちょっと使いにくいんだよね。



プテラ

すばやさを活かして一撃必殺！ のつもりだったけど"かげぶんしん"と"そらをとぶ"で粘り勝ちするタイプに育っちゃいました。トホホ。これは悪いトレーナーの見本だと思ってください。



マーシーのコメント

いろいろなポケモンを試してるところで、いまのメンバーはこんな感じ。もちろんじっくりと育て上げたので、それぞれの能力にはちょっと自信あり。

いざ、バトル開始!!

1本目 ユンゲラー VS キュウコン

対戦中にわざの選択画面を出すマーシー。それじゃあ相手にバレるって。

「かねぴ」が選んだポケモンはユンゲラー、エレブー、ドククラゲ。対する「マーシー」が選んだのはキュウコン、プテラ、ペルシアン。





「かねぴ」の勝ち！

"あやしいひかり"と"でんじは"のおかげで長期戦に。ギリギリだったけど……。

2本目 ユンゲラー VS プテラ

「マーシー」の勝ち！



キュウコンとの戦いでヘロヘロのユンゲラーに"スピードスター"が決まる。

3本目 エレブー VS プテラ



プテラは"かげぶんしん"を出したのだが、エレブーの"かみなり"が直撃。

「マーシー」の勝ち！

4本目 エレブー VS ペルシアン



ペルシアンが、マヒしながら必死の"すてみタックル"でエレブーをくだす。

「マーシー」の勝ち！

5本目 ドククラゲ VS ペルシアン



お互い3匹目までもつれこんだ戦いは、ドククラゲの"ふぶき"で決着。エレブーの"でんじは"でマヒしていなければ、ペルシアンが先制して、マーシーが勝っていたかもね。

「かねぴ」の勝利！

とまあ、人どうしの対戦だと、コンピューター相手とはぜんぜん違った戦いになるわけだ。ポケモン自体の強さもそうだけど、ちゃんと状況に応じた戦いかたをしてくるから、1回でもミスすればたちまちピンチになってしまう。大会で勝利するためには、こうした対戦を何度もくり返して練習することが大切だぞ。それじゃあ、みんなも大会までにがんばって強いポケモンを育てておこう！

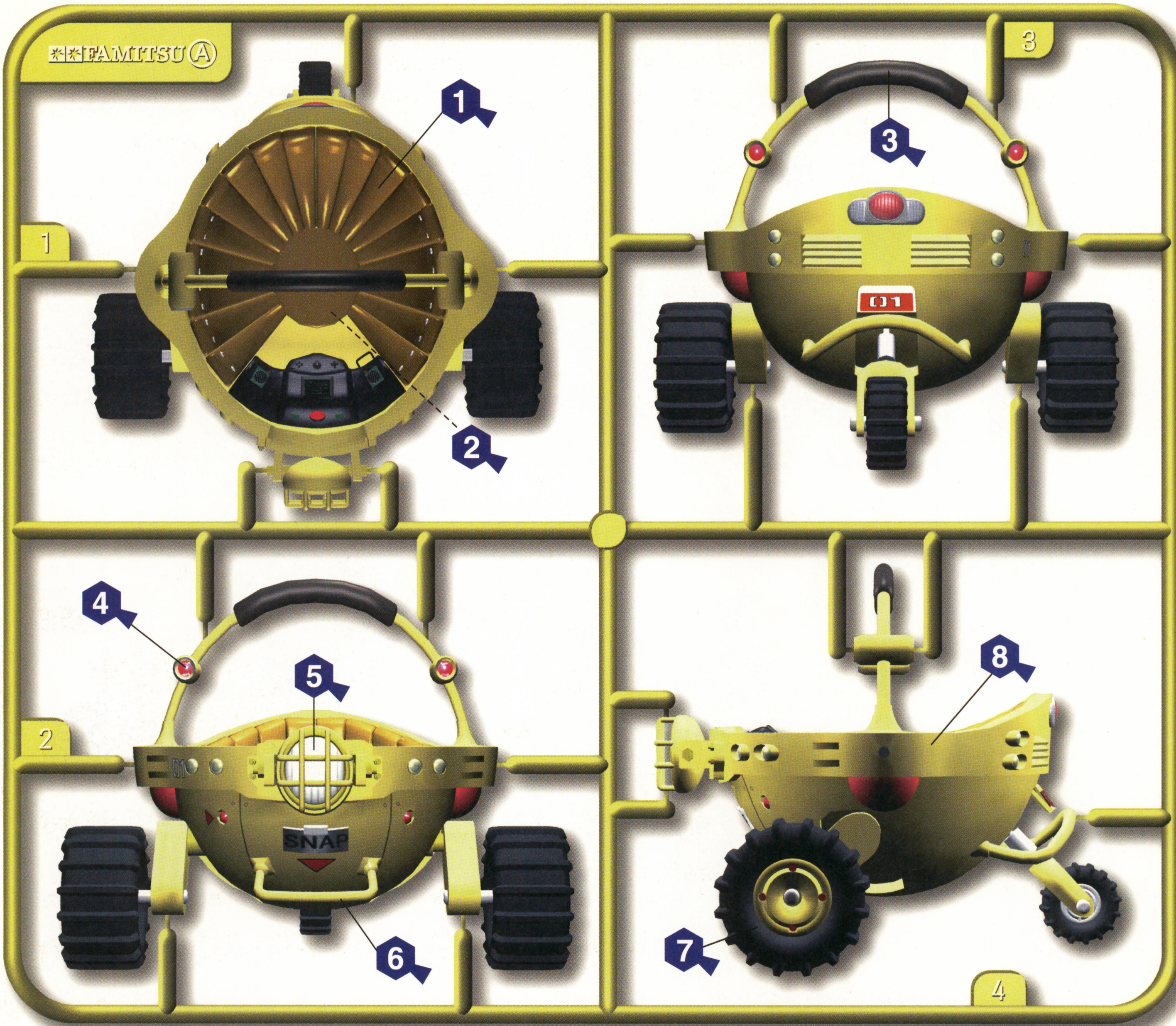
N64ゲーム徹底解析
ポケモンスナップ

任天堂
1999年3月21日発売
価格 6,800円(税別)

1/24 ポケモン観察用特殊車両 ゼロワン号




ZERO-ONE
1/24 SCALE POCKET MONSTER SERIES NO.18
★READY TO ASSEMBLE STATIC DISPLAY MODEL KIT
POCKET MONSTERS' SNAP
FAMITSU
1/24ポケットモンスターシリーズNO.18
ゼロワン号
〜ポケモンスナップ〜
フルディスプレイモデル
ゼロワン号性能
全長：1,600mm
全幅：1,600mm
重量：1.2t
最大積載重量：250kg
定員：約1名
燃料：
水（水素エンジン）
電力（太陽電池発電・超伝導モーター）
機能：
自動操縦機能
自動変型機能
自動ワープ機能
視点同期可変速機能
緊急停止機能
ダッシュ機能（オプション）
「ポケモン観察用特殊車両 ゼロワン号」の秘密
本商品は、野性のポケットモンスターの観察用に特別に作られた、単座の全地形踏破型の特殊車両ゼロワン号を精密に再現したプラスチックモデルキットです。ゼロワン号の使いやすさや信頼性の高さは、著名なポケモン研究家オーキド博士の設計コンセプトにより生まれました。それは、あらゆる自然環境を想定し、ドライバーの安全を守り、野性のポケモンに与える影響を最小限にとどめるというものでした。同時にゼロワン号は世界の科学の粋を集めた夢のスーパーマシンといえるスペックをそなえていました。その第一の特徴は、ほぼ完全なオートドライブ機構による操縦の容易さです。あらかじめ観察コースをプログラムしておけば、走行中に両手でカメラを操作したり、メモをとることも可能です。つまりドライバーは簡単なボタン操作だけで、どんな環境にも対応することができるということです。特殊車両なので公道は走れませんが、運転免許も必要ありません。強いていえばゼロワン号製作発表時のオーキド博士のコメントにあるように、その操縦資格はポケモンを愛する人であること、なのです。第二の特徴として、その動力があげられます。ドライバーの真下にマウントされるエンジンは、水を電気分解してエネルギーとする水素エンジンと、太陽電池を利用する超伝導モーターのハイブリッド・タイプ。有害な排気ガスを一切出さないエコロジカルなシステムです。騒音にも対処がなされており、エンジン音は同じ周波数で逆の波形を持つ音波で相殺するという、反周波数発生装置で静音走行を可能にしました。環境に悪影響を与えないように工夫されたこれらの装置は、野性のポケモン観察では絶対に必要な要素なのです。従来の4輪駆動車とちがい自然を破壊しないことで、人間は野性のポケモンの自然な生態を観察することが可能なったのです。第三の特徴として変形機能があげられます。ゼロワン号は地形の変化によって、陸上走行用、飛行用、水上走行用といった3種類の形態に姿を変えることが可能で、すべてコンピューターで制御された形状記憶合金メカニズムになっています。以上のような画期的な特徴により、『ポケモン観察用特殊車両ゼロワン号』は、これからのポケモン研究の重要な足として、世界中で活躍するとともに、21世紀のポケモン研究に欠かせないものとなりそうです。



ゼロワン号ビークルタイプ

❶ シート
シートベルトはないが、ボディーバランサー・システムを採用し、つねに水平を保つように設計されている。クッションの座り心地は最高で、防水加工の本皮なのです。

❷ エンジン
水を電気分解して燃料とする水素エンジンと、太陽電池を利用するハイブリッド機関。静音走行が可能で、電力使用時には、超伝導モーターを使って高出力を生み出す。

❸ ロールバー
万がいち、横転してもドライバーの安全を確保する特殊金属の車体支持棒。頭をぶつけても安全なように、柔かいセーフティーカバーが巻かれている。

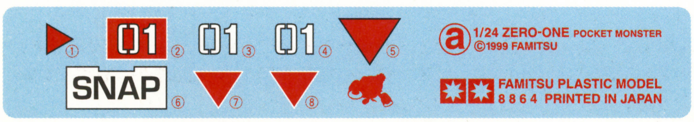
❹ ビーコンセンサー
ゴールゲートからの誘導電波をキャッチするオート・ドライビング・システムのセンサー。コースのほぼ全行程を自動操縦されるゼロワン号の眼なのである。

❺ スーパーヘッドライト
最大で2キロ先まで照らすことができるサーチライト。周囲の明かるさに対応し、自動でスイッチが入る自動調光機能が装備されている。

❻ バンパー型衝突センサー
障害物があったときに、緊急停止するためのセンサー。整備されていない自然環境を走破する上で必要不可欠な安全装置だ。ポケモンに衝突しても、ケガをさせることはない。

❼ 全地形対応タイヤ
耐熱加工され、数万度の溶岩の上も走行できる特殊ラバータイヤ。磁力サスペンションとの組み合わせで、どんな地形での走行時も振動を全面的にカットする。

❽ 車体
複合素材の軽合金を使用したボディー。万が一ポケモンに衝突しても安全なよう、コクピット以外は、弾力のある構造に組まれている。車体全体が太陽電池の集光装置になっている。

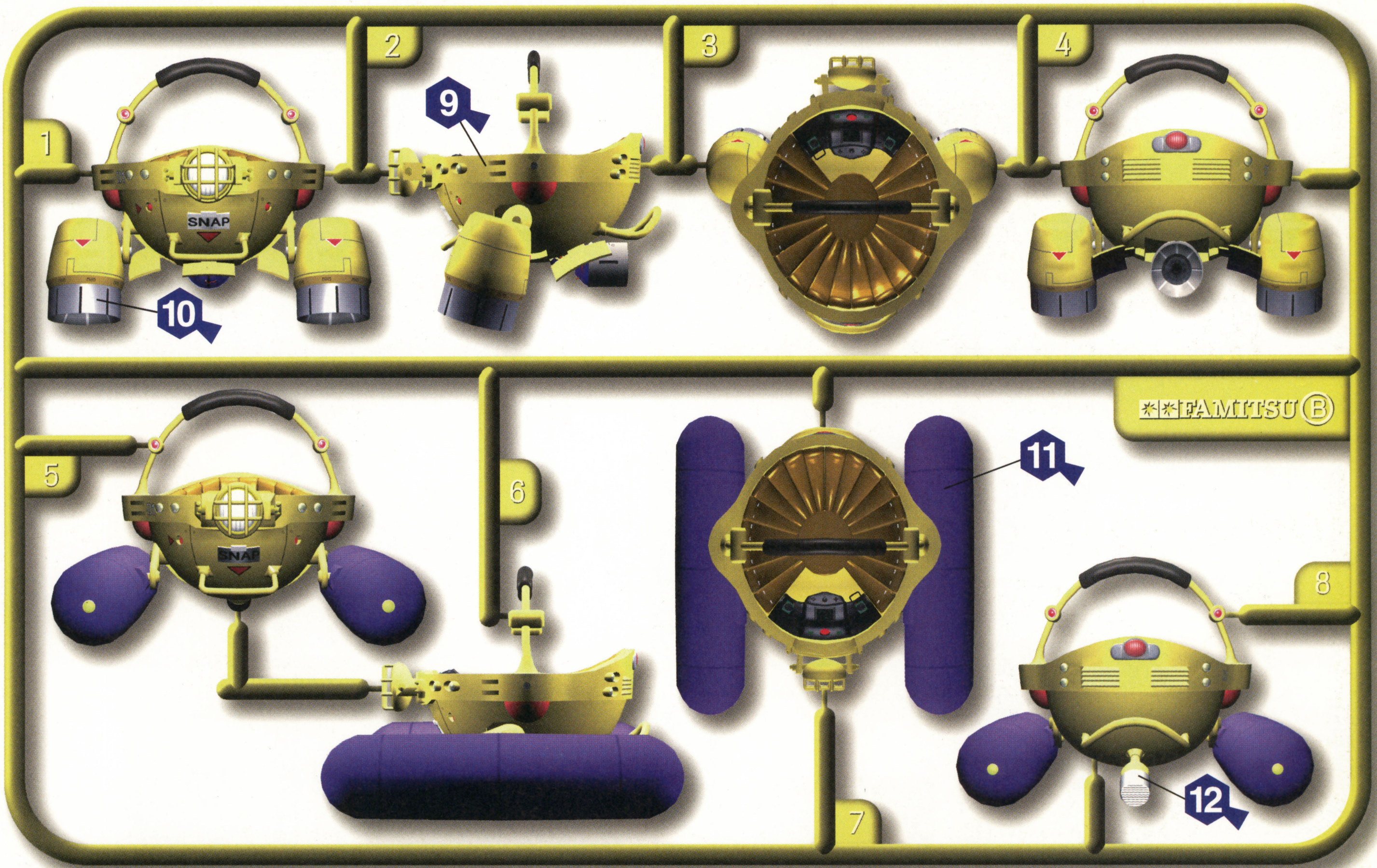


注意
※組み立てる前に、部品がすべてそろっているか確かめましょう。
※部品は番号を確かめ、ニッパーかナイフできれいに切り取り組み立てましょう。
※小さなお子様は、お父さんやお母さんと一緒に組み立てましょう。

ゼロワン号
ジェットタイプ

❾ 機体
洞窟などの不整地を進むための飛行形態。水素ジェットによるホバーリングを目的に設計されており、長時間の本格飛行はちょっと無理。

❿ ジェットノズル
小型だが、かなり強力なパワーを持つ。ジェット噴射口は、形状記憶合金製で、普段はコンパクトな形で格納されている。



ゼロワン号
水上タイプ

⓫ 機体
河川などの水上地域踏破用の形態。形状記憶合金製のフロートは、ボタンひとつで、瞬時に超軽量ガスが注入され、1.2トンの機体を水上に浮かべる。

⓬ 水中モーター
静音設計の超電動モーターで、水を圧縮し噴射する水流ジェット装置。渓谷などの急流地帯でも、自由に動き回る推進力を持つ。

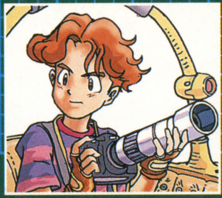


⓭ ポケモンフード
オーキド博士が開発したポケモン用の固形フード。色、形は遠くから見つけやすいリンゴの形で、ポケモンをおびき寄せるイイ匂いを放つ。

⓮ イヤイヤボール
ポケモンが嫌う特殊ガスを噴射するボール。植物性の無害なガスは、虫よけスプレーを改良したもの。だが、中にはこの臭いを好むポケモンもいる。

⓯ ポケモンのふえ
寝ているポケモンを起こしたり、踊らせたりするふえ。特殊な周波数の音波を発して、これを聴いたポケモンをリラックスさせてしまう。

「ポケモン観察用特殊車両ゼロワン号」の楽しい遊び方。



ゼロワン号ドライバートオルくんが語る「実車はこうして活躍する！」

ゼロワン号の操縦法は、いたってシンプル。だから逆に、ちょっとした工夫とテクニックで、その高い性能を引き出すことが可能なんだ。ここでは、ぼくが乗っている本物のゼロワン号のドライビング・テクニックやカメラテクニックを紹介するよ。プラモデルの組み立てやジオラマの製作の参考にしてね。

1カメラ・テク
「カメラの向きをす速く変えろ！」

とくに動きの速いポケモンは、なかなかフレームの中に収めるのが難しいもの。そんなとくに役に立つのがCボタンだ。90度ずつのす速いカメラアングルの変更ができるから、すばしっこいポケモンの写真もバッチリ押さえることが可能だ。Cボタンをうまく使いこなせれば、突然のシャッターチャンスをモノにできる確率がグンとアップする。



草むらに隠れているニョロモを、道具を使って川の中におびきよせよう。イヤイヤボールを川に投げ込むと、水中のニョロモは激しくジャンプするよ。見失わないように注意しながらCボタンとシャッター連写でゲット！



空をとぶポケモンをねらって写すときには、す速い視点の切り替えが効果的だ。ダッシュエンジンで追いこしてから、Cボタンで振りむいてポッポをねらってみよう。いつもより大きく羽ばたく姿が写せる。

2ドライビング・テク
「スピードを落とせ！」

ゼロワン号は、自動操縦のため手動のブレーキがかけられない。だから、じっくり決めたいポケモンのアングルも、なかなか定まらないことが多いハズ。そんなときは、カメラを後ろや横に向けるとゼロワン号が減速する。もっとスピードを落としたいときは、Cボタンの連打でカメラの視点をクルクルまわそう。ますますスピードが遅くなる。



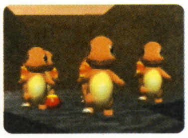
イヤイヤボールでガルーラを振りむかせたら、Cボタンの連打でクルクルまわってスピードを落としてみよう。いつもよりずいぶん近くで撮影ができるから自然と得点もアップするんだ。親子でバッチリ撮れました。



ある場所でヤドンにリンゴをあげるとシッポを使って釣りをするのは知っているだろうか？　シッポをシェルダーにかみつかれたヤドンは、あまりの痛さに？ 進化を始める。その瞬間あたりは灼熱に包まれる。

3ドライビング・テク
「緊急停止！」

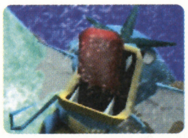
ゼロワン号には、ポケモンに近寄りすぎると緊急停止するオートブレーキが装備されている。この安全装置を利用すると、ゼロワン号を完全に停止させることが可能だ。停止中にポケモンフードやイヤイヤボールうまくを使うと、楽しいイベントが撮影できる。



かざんコースのとちゅうの通路のまん中に、タマゴみたいなものがある。そこに行くとゼロワン号はかならず緊急停止する。止まったらタマゴにぶつけないように気をつけながら、左がわの地面にたくさんのポケモンフードを投げてみよう。山のむこうからヒトカゲがたくさんやって来るハズ。たくさん集まったら試しにポケモンのふえを吹いてみよう。楽しいことがおこるというウワサもチラホラ。

4ドライビング・テク
「走行ラインを調節！」

一定の道を進む自動操縦のゼロワン号も、幅の広いところではある程度走行ラインを変えることができる。トンネルコース、かざんコース、リバーコースやけいこくコースでは、道端や川岸にいるポケモンには接近して、アップの写真を撮ろう！



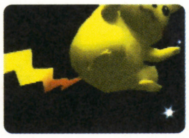
長旅のすえ、コイキングが滝のなかで進化したのがギャラドス。ダイナミックに流れ落ちる滝からのおたけびは、まさに"きょうあくポケモン"だ。ちょっと恐いけど、勇気を出して目の前まで近づいてみよう。超ド迫力のギャラドスがキミを待っている！ 誰よりも近づいて、大きなギャラドスをフレームにおさめれば、それはきっとキミの勇気の証になる。

5ドライビング・テク
「ダッシュで加速だ！」

けいこくコースでオーキド博士に出会うと、そのあと研究所でダッシュエンジンがもらえる。このエンジンを装着するとRボタンでゼロワン号のスピードアップが可能になる。加速状態でポケモンに近づいたり、追い抜いたりすると、いつもと少し違った表情がねらえる。スピードを調節してレアな写真を撮りまくれ！



どうくつコースの途中で助けてあげたプリンが、あんまりうれしそうにしていたので思わず撮ってしまいました。プリンはすぐ逃げてしまうので、Rボタンでダッシュしながら近づいてあとは連写あるのみ！



フリーザーに乗ったピカチュウをみたことはあるかな？ ちゃんと乗っている写真もかわいいのだけれど、すれちがうポイントを調整すればもっと近づける。少し下からねらえば、ピカチュウが空を飛ぶ。

6カメラ・テク
「ナイスな表情をひきだせ！」

いい写真を撮りたいなら、モデルになるポケモンの嬉しそうな表情を引き出すのがベスト。それなら、ポケモンフードをあげるのがイチバンだ。目の前のポケモンフードの匂いにつられて大喜びするポケモンは、本当に幸せそう。いくらあげてもお腹をこわすことはないので、心配しないで、どんどんあげてみよう。楽しいことが起こるかも。



大きな黒眼がどこを見てるのかよくわからないサンドだけれど、ポケモンフードはすぐに見つける。ひとつあげるだけでこんなに大喜びだ。けっこう高くとぶから、いがいと撮りにくいのが難点だ。



食いしん坊のヤドンはポケモンフードが大好物。頭の上に投げたフードが気になってついつい立ち上がってしまうらしい。口だけしか見えなくなってかなりマヌケ。わかりにくいけど、笑える1枚になる。

インプレッション

最新の科学を結集して造られたゼロワン号や三種類のアイテム。それらをうまく活用するには、まず慣れることが必要だ。ドライビング・テクやカメラ・テクを、一瞬の判断で同時に使ってこそ、ベストな写真を撮ることができる。ベストショットの撮影をサポートしてくれるゼロワン号の高性能を引き出すのは、ドライバーの腕しだいなのである。

ポケモンフォトコンクール開催！

先月に引きつづきポケモンフォトコンクールを開催します。ポケモンスナップで撮影した写真のシールを官製はがきに貼り、住所・氏名・年齢・性別・作品名・被写体の名前や写真を撮ったエリアの名前・作品に対するコメントをお書き添えのうえ、次のあて先までお送りください。入賞者には豪華商品を用意しています。締め切りは6月10日（当日消印有効）です。なお、優秀作品は『ファミ通64⁺』8月号にて掲載予定です。

あて先　〒151-8720　東京都渋谷区代々木4-33-10（株）アスキーファミ通NP編集部ポケモンフォトコンクール係



7カメラ・テク
「おいしい匂いで誘い出せ！」

いくらカメラをかまえても、ポケモンが遠くにいたら意味がないよね。そんな時には、ポケモンフードを続けて投げて、ベストなポジションまで誘導しよう。うまくいけば、たくさんのポケモンを集合させたり、楽しいイベントを見ることができたりする。つりでいうところの“まき餌”だね。



6本のシッポがかわいいロコンは、かざんコースで見つけられる。ポケモンフードをたくさん投げると、つられてゼロワン号を追いかけてくる。コースの途中から後ろ向きに走りながら、うまく誘導して3匹すべてを集めてみよう。みんなでなかよく食べながら、カワイイ鳴声を聴かせてくれる。前足をあげてよろこんでいるところがシャッターチャンスだ。

8カメラ・テク
「おいしくって目を回す！？」

大好物のポケモンフードの使い方はもうひとつある。コントロール良く投げて、ポケモンにぶつけてみよう。しばらくの間、クルクルと目を回している。だからといってあんまり、ぶつけちゃ、かわいそうです。でも、その表情がたまらない、というのも確か。



どうくつのなかでドガースにいじめられているプリンを助けてあげよう。コースの最後のステージで歌を聞かせてくれる。3人そろって気持ちよく歌っているプリンにお礼にポケモンフードをあげようと思ったら、見事に命中してしまいました。ごめんなさいねプリンちゃん。でもクラクラしてるところもカワイイんだよねぇ。良い子はマネしないでくださいね。

9カメラ・テク
「隠れたポケモンを探し出せ！」

いつも元気なポケモンだけど、なかには草むらや水に隠れている、恥ずかしがり屋だっている。そんなときにはイヤイヤボールを使ってみよう。臭いガスで、ポケモンを追い出してしまうのです。ポケモンフードに反応しなくても、怪しいと思ったらすぐに投げるべし。かわいそうだけれど、それもまた人生です。



いつも草むらに隠れているニョロモ。イヤイヤボールには虫よけスプレーの成分が入っているから、あまり好きじゃないようだ。たくさんあてるとたまらず川に飛び込む。その瞬間がシャッターチャンス。



マグマだまりの周りをうろうろしているリザードをマグマのなかに落としてみよう。リザードンに進化しておたけびをあげているよ。おまけにイヤイヤボールなんかぶつけてみたら、あら！ お見事です。

10カメラ・テク
「ちょっとだけ眠っていてね」

なかには、イヤイヤボールが直接当たると気絶してしまうポケモンもいる。少しかわいそうな気もするけど、おわびのしるしにイイ写真を撮ってあげましょう。ふだんは見られないおもしろい表情が撮れるハズだ。もちろん、気絶したポケモンはしばらくするとに目を覚ますから、心配はいりません。



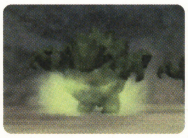
さっきまでマルマインを追いかけていたエレブー、イヤイヤボールが直接あたったら気絶してしまいました。寝顔もけっこうイケてるじゃん！ なんて思っていたら、いきなりムクッと起き上がるんですね。



たくさん集まったヒトカゲくんたち。ポケモンフードをあげれば大喜びだけど、イヤイヤボールは大嫌い。気絶するのはいいけれど、そんなところじゃマグマに落っこちるよ！　と心配したけど平気でした。

11カメラ・テク
「Dance！ ダンス！ ザンス！」

3種類のメロディーを奏でるポケモンのふえは、とても便利なアイテム。ポケモンの中には、音色を聞いて踊りだしたり、行進を始めたりするやつもいるんだ。意外なポーズをねらいたいときは、ふえを使おう。メロディーによって、ダンスが変わることもあるからね。



いつも、けいこくコースにある山の上のほうにはりついたままのゴローン。ポケモンフードやイヤイヤボールをぶつけてみてもなかなか降りてきてくれない。そこでためしにポケモンのふえを鳴らしてみると……。いっせいにおりてきて、すぐにみんなで踊りだした。砂けむりをたてながら、ダイナミックに踊る姿にファン急増とのウワサもあります。

12カメラ・テク
「こんなこともしてくれるのだ！」

ふえの機能は、ポケモンを踊らせるだけではない。たとえば、ふえの音を聞くと、必殺ワザを出したり、進化をはじめるポケモンがいる。ぜんぜん見つからなかったポケモンが、メロディーにのって登場したり、ムックリ起きあがって踊りだす、なんてことがある。



ルージュラのいる池のまん中にタマゴみたいなモノがあるよね。ポケモンのふえを鳴らすといっせいに踊りだすのは知ってる？ あのタマゴみたいなものが進化してフリーザーになるのです。そして進化の瞬間、とても美しく輝くのです！　フリーザーが飛び立ったあとしばらく待つと、ピカチュウを頭のうえにのせて飛びたつフリーザーの姿がみられるという。

実況パワフルプロ野球6

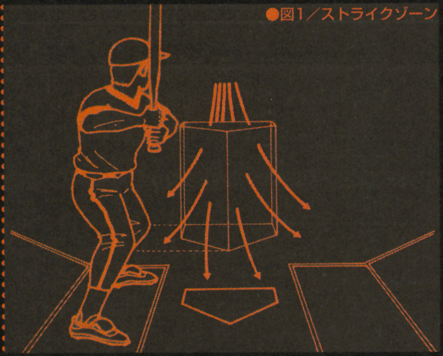
コナミ
1999年3月25日発売
価格 7,800円(税別)

イチからはじめる パワプロ式野球入門

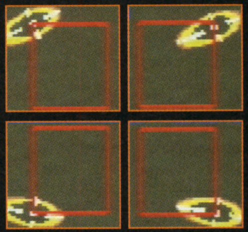
最初から名選手なんていう人物はいっこない。それはゲームの中でも同じ。
それが本格的なシステムのパワプロだったらなおさらだ。
とにかく大切なのは練習して慣れること。パワプロをやり込んでプロの技術を身につければ、
実際のプレイや観戦に役立つこと間違いなし。名選手への第一歩として、パワプロを遊んでみようよ。

1 ストライクゾーンを覚える

まずは打撃の第一歩、ストライクゾーンについて考えてみよう。

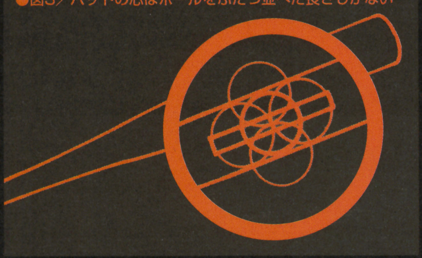

●図1／ストライクゾーン

155キロのストレートでも、目の前で落ちるフォークでもストライクゾーンを通らなければ、ボール球。その代わり、ストライクゾーンを通れば、空振りしても見逃してもストライクになる。まずはストライクゾーンの範囲を覚えよう。ストライクゾーンの幅はベースの幅と同じことは知ってるね。実際にはベースの一角を通ればストライクになる。これはパワプロでもまったく同じ。ちょっと難しいストライクゾーンの高さだけど、バッティングフォームに入った打者の肩からひざまでの空間。これがパワプロだと帽子のつばのあたりからベルトの少し下までになる。実際のプレイでは選手の身長や構えによって、ゾーンの範囲に違いがでるんだけど、そこまでは難しく考えることはなし。変化球のコースもストライクゾーンと合わせて覚えよう。ストライクゾーンを通る球には、絶対にバットが届くはずだから、ひとり対戦を何度もやって選球眼を磨こう。

●図2／ミートカーソルが動く範囲


2 バットの芯で打つ

ヒットを飛ばすためには、バットの芯で打て。

●図3／バットの芯はボールをふたつ並べた長さしかない


ミートカーソルを合わせてバットを振ったとき、バットの芯に当たらないと安打になりにくい。これが難しいから、パワプロは敷居の高いゲームって思われがちなんだよね。これはキャンプのバッティング練習をくり返して、体で覚えるしかない。つねに高い目標を持って突き進むのが、真のスポーツマンなんだから、あきらめずにがんばろうよ。実際のプロが使っているバットにも、もちろんちゃんと芯があって、あんなに長いバットの中でボールふたつ分、8センチの長さしかない。しかも芯の上下がちょっとでもズレればヒットにはならないんだから、厳しいでしょ。芯の上で打つとイージーなフライになるし、下で叩くと平凡なゴロになる。パワプロでも同じだね。対戦ではゴロのゲッツーは避けたいから、ランナーがいるときは芯の下で叩くぐらいなら空振りしたほうがいい場合もある。慣れないうちは空振りすることも大事な練習。着実なレベルアップを目指そう。

●図4／芯の下で打った凡ゴロ


●図5／芯の上で打ったポップフライ


BAT

球場に行けば発見がある!

【プロ野球球場観戦ガイド】

ドーム球場には風がない、マリンスタジアムは風が強い、広島市民球場は外野が狭い、などなど。球場を知ることも攻略のポイントのひとつだ。でも、それ以上にいろいろな球場でプレイすると、やっぱり実際に球場に行ってみたくなるはず。というわけで、アクセス付き11球場案内のはじまり、はじまり。

1 横浜スタジアム



●人工芝
●両翼94・2メートル
●センター117・7メートル
●フェンス5・0メートル

横浜ベイスターズの本拠地。明治11年に日本で最初に作られた野球場があったところに1978年に復活。少し古くなってきたけど、傾斜の強い内野スタンドから響いてくるベイスターズファンの応援は、相手チームには驚異。山下公園や元町、中華街も歩いて行ける距離だから、試合のまえにはゆっくり名所観光をしてはいかが。
JR根岸線、市営地下鉄関内駅より徒歩

3 コースに合わせて打つ
ベースの上のボールの通り道に、バットを合わせて打とう。

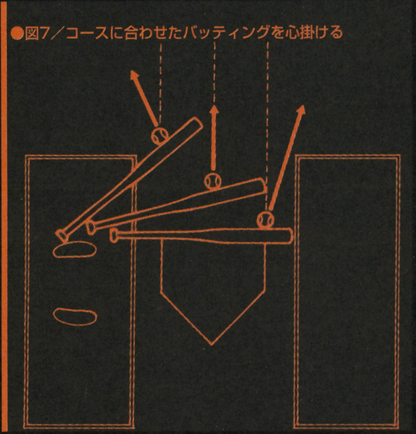
ど真ん中に来た球は、そのまま打ち返すぐらいのつもりでバットを出す。内角に来た球はバットを早めに出して引っ張るように、そして外角に来た球はボールを呼び込むように流して打つといい。なんてことをいわれても、すごく早いスピードで飛んでくる球を見ながら、こんなことをいちいち考えて打っていられないもの。でも、実際のプロは子供のころから経験を重ねることで、ここに来た球はどうバットを出せばいいか体が覚えているんだ。それでも3割を打つのは難しい。パワプロでも内角に来た球は引っ張るように、外角の球は流すように打つとちゃんとヒットになるというのは、ちょっとバッティング練習をやればわかる。普通にプレイしているだけでも、ある程度コースに合わせた打ちかたは身につくはず。ただし無理にボールを迎えにいった振り遅れだけはダメ。よほどのラッキーがなければ、まず凡打になってしまうからだ。

●図6／内角球は引っ張る





●図7／コースに合わせたバッティングを心掛ける



バッティング編

ピッチングや守備と違って、プレイヤーの腕がシビアに問われてしまうバッティング。引退した落合選手も言ってたけど、どれだけバットを振ったかがそのまま結果に結びつくのがバッティングだ。最初はタイミングが合わなくても当たり前。自分を信じてがんばれば、必ずコツはつかめるもの。日に日にうまくなっていく、自分を感じるのも楽しいぞ。ミートカーソルを強振にして、バンバン大当たりを連発できる日は決して遠くはない。

4 いいタイミングで打つ
バットを振るタイミングを体内リズムで覚えよう。

スイングのいちばん力が入る瞬間にボールをインパクトするのがいいタイミング。直球に対してはイチ、ニー、サンのリズムを取って、サンの瞬間にインパクト。プロもこのタイミングで打っている。パワプロでは、ほんの少し早めにスイングして引っ張るとボールがよく飛ぶ。また変化球を打つとき、プロはニーのリズムを少し長くする。これがタメっていう奴だ。パワプロで変化球を打つとき、このタメのリズムを計算してプレイするのは難しいけれど、キャッチャーの構えからどの変化球が来るかを読んで、練習で覚えたタイミングでスイングしよう。

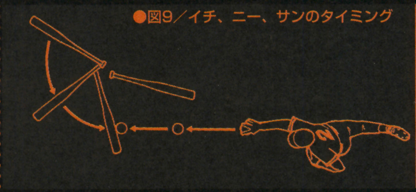




●図8／直球は少し早めに



●図9／イチ、ニー、サンのタイミング



5 バントは確実に
着実に進塁させる貴重なテクニック。

ランナーが出塁しているときは進塁させてチャンスを広げたいもの。そんなときこそバントだ。とにかくストライクゾーンに来た球を確実にバットに当てる。変なコースの球に手を出さない。相手がバントシフトを敷いていないことを確認すること。選手の中にはバントの下手な選手もいるから、そんな選手は安全策として進塁打を狙おう。

●図10／構えは胸の高さで



●図11／確実に当てろ



6 効果的なヒットエンドラン
無理なく1点を稼ぐテクニック。

大リーガーでも使う一般的な攻撃戦術がヒットエンドラン。一塁ランナーを走らせて、バッターは右狙いのゴロを転がす。もっとも、ランナーの足が早くないとダメだし、バッターもミートカーソルの広い選手じゃないと難しいのも事実。ランナーをすでに走らせてるんだから、フライだけは厳禁。芯の上で叩いちゃダメだぞ。最低でもゴロを転がして進塁打にすること。またワンアウトまででランナーが三塁にいるときは、外野に犠牲フライをあげたい。同じケースでバントのうまいバッターだったら、確実に点の取れるスクイズ狙い。こうした戦術は一点を競う試合では本当に効果的だ。

●図12／ヒットエンドランは右方向に





1 コントロールをつける

制球力は名投手の必需品。キャッチャーのミットに投げ込め。

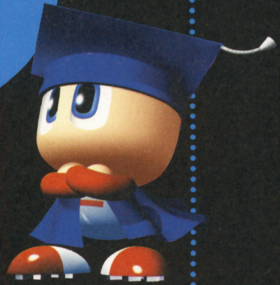
●図1／コントロールをつける練習



160キロのボールを投げられても、コントロールが悪くちゃ話にならない。微妙なコースにズバっと決まれば、スピードボールでなくても、キメ球になる。実際の野球で制球力をつけるコツは、ストライクなど狙わないで同じフォームで何度も投げること。そうするとだんだん、蹴り足の上がりかたやボールを放すポイントが安定して、同じコースに投げられるようになる。パワプロではキャッチャーの構えでコースが決まるが、実際には構えたところと左右反対のところにボールが来るから、慣れるまではちょっと厄介。またどんな名投手でも絶対に避けられないのが失投だ。スローボール以外の球は、少なくとも60球に1球の確率で失投が起こってしまうのだ。

●図2／構えと実際のコースは左右逆に





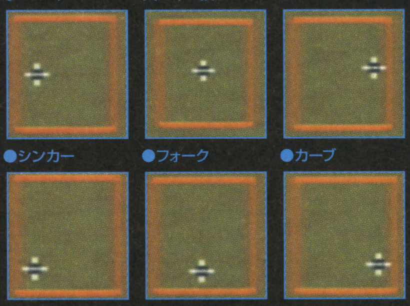
ピッチング編

野球でいちばん大事なのは守り。一点も取られなければ、絶対に負けはないんだから、つねに完全試合を狙いたいもんだ。最後にものをいうのは、キメ球を投げぬく気合。プロのピッチャーは子供のころから走り込みや遠投をくり返してピッチングに必要な肩や足腰を作るんだけど、パワプロのプレイでは制球力をつけて、ピッチングの組み立てを考えることに慣れることが必要。いつかは実際にこんな球を投げられることを夢見てがんばろう。

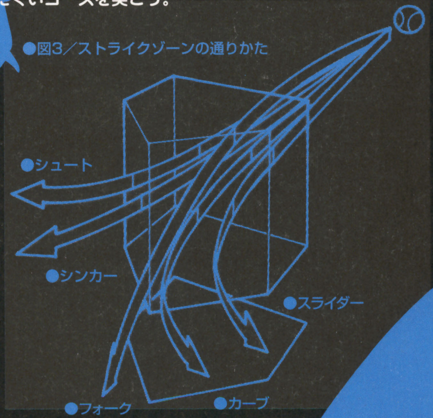
2 ストライクゾーンを有効に使う

クサイ球とは打ちにくい球でもある。ヒットになりにくいコースを突こう。

どんな剛速球でもど真ん中ばかり続けて投げていては打たれてしまう。相手もプロだったら当然だね。バッティング編でも触れたけど、ストライクゾーンは意外と広いもの。ここを十分に使いきるピッチングはぜひ身につけよう。たとえば、4つのコーナーギリギリは打ちにくいから、順番に投げていっても相手を打ち取れる可能性は高い。本当だよ。ここにズバっと投げ込めれば、コントロール抜群といえる。相手を内野ゴロに打ち取りたければ、低めギリギリを狙う。だから、併殺にとりたいときは低め狙いだ。三振にしとめたいときは、左右のコーナーギリギリにスライダーやシュートといった横の変化球を投げるといい。このコースをジャストミートできる選手はそう多くはない。もちろん、全部まじめにストライクゾーンに投げ込む必要はないぞ。たまにボール球を混ぜて、相手を撹乱するテクニックも必要だ。ツーストライクに追い込んでから、ストライクゾーンから外れてボールになる変化球は必殺のキメ球になる。



●図3／ストライクゾーンの通りかた



3 ボールの握りを覚える

真っすぐ、変化球を投げ分けよう。

　変化球がどうして曲がるか知ってる？　ボールの握りを工夫して、空気抵抗を利用した作用なんだ。プロのピッチャーは簡単に投げてるように見えるけど、一生懸命練習した結果だ。実際に変化球を投げ分けることは難しいから、パワプロの中での変化球の握りかたはしっかり覚えてほしい。もちろん各ピッチャーの持ち球は頭に入れておくこと。観戦のときも、より楽しめるからね。

ストレート系




　ストレートは3Dスティックを上にしないとスローボールになる。プロだって本当のキメ球はストレート。もちろん、それは150キロクラスの速球だったり、コーナーを突く球なんだけど、それはパワプロだって同じだよね。

ヨコ変化系




スライダー、高速スライダーは3Dスティックを左、シュートは右に。いまや横の変化球はプロのピッチャーなら常識的。パワプロでも空振りを狙うには最高の球だ。すべるように曲がるスライダーは長打になりにくいしね。

ナナメ変化系




カーブ、スローカーブは3Dスティックを左下、シンカー、スクリューは右下に。どの球もスピードは遅いから当てやすいけど、芯に当てるのは難しいから打たせて取る球といえる。これを効果的に使えれば、上級者といえる。

タテ変化系




フォーク、パーム、SFF、ナックル、Vスライダー、チェンジアップは3Dスティックを下に。わかっていても打てないといわれるほど、効果的なキメ球だけど失投からパスボールにもつながりやすい問題点あり。多投厳禁だ。

4 配球を考える

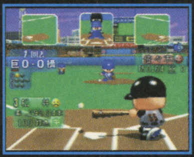
一流選手らしい組み立てを考えよう。

　実際の野球でもパワプロでも、コントロールがついた後、バッターを丸め込むには配球を組み立てる技術が必要だ。配球の基本は速球からスローボール、左の変化球から右の変化球といった反対の特徴を持った球を組み合わせること。でもそれだけじゃすぐにばれちゃうから、外角低めから内角高めへなど、ストライクゾーン全体を駆使して考えていかないとダメだ。ピッチャーにもストレートと縦の変化球で力でねじ伏せるタイプもいれば、ゆるゆるのカーブで打たせて取るタイプもいる。ひとりひとり、配球もまったく違うものになるわけだ。とにかくバッターの先手を取ること。ファールを打たせるのも重要な技術だぞ。そして、キメ球は多投しない。ツーストライクに追い込んでから、ズバっと決めてこそのキメ球になる。

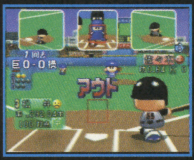
ピッチャー佐々木(横浜) 対 バッター松井(巨人)



❶1球目は高めに入る150キロのストレート。1球目からこれだと、ちょっと手が出ない。見逃しで1ストライク。



❷2球目は低めに逃げるカーブ。松井ジャストミートならず、三塁線へのファール。これでツーナッシングと追い込まれた。



❸3球目は伝家の宝刀・フォークボール。松井空振り三振。力で押す佐々木らしいピッチングだ。

ピッチャー小宮山(千葉ロッテ) 対 バッターイチロー(オリックス)



❶1球目、左打席のイチローの外角に逃げていくシュート。ボール球かと思い見逃すも、ギリギリに入るストライク。



❷2球目はストライクゾーンから内角に逃げていくカーブ。イチロー引っ張ってファール。見逃せばボール球。

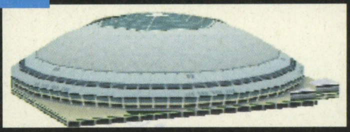


❸3球目はスローボールが低めのボール。ツーワンからの4球目は内角のスライダー。イチロー合わせられずセカンドゴロ。小宮山打ち取ったり。



【プロ野球球場観戦ガイド】

2 ナゴヤドーム



●人工芝　●両翼100・0メートル
●センター122・0メートル　●フェンス4・8メートル

　中日ドラゴンズの本拠地。330メートルの歩道橋を渡ると正面入り口に。地上6階建て、鉄骨造りの屋根は自然光が取り入れられるシステムになっている近代的なドーム球場。
JR中央本線、名鉄瀬戸線大曽根駅より徒歩

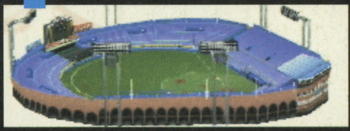
3 東京ドーム



●人工芝　●両翼100・0メートル
●センター122・0メートル　●フェンス4・0メートル

読売ジャイアンツと日本ハムファイターズの本拠地。日本初のドーム球場。プロレスの試合やコンサートで来た人も多いはず。松井はここで去年15本もホームランを打っている。
JR中央線、地下鉄三田線水道橋駅、地下鉄丸ノ内線後楽園駅より徒歩

4 明治神宮球場



●人工芝　●両翼90・9メートル
●センター120・0メートル　●フェンス3・6メートル

　ヤクルトスワローズの本拠地。プロ野球以外にも六大学野球、社会人野球にも使用されている伝統ある球場だ。ヤクルトナインは1塁側隣りのクラブハウスから球場入りする。
地下鉄銀座線外苑前駅、JR中央線千駄ケ谷駅、信濃町駅より徒歩

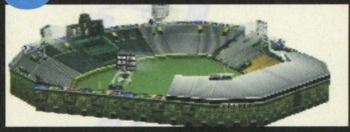
5 広島市民球場



●天然芝　●両翼91・4メートル
●センター115・8メートル　●フェンス2・6メートル

　広島東洋カープの本拠地。57年に市民球場として誕生。トランペットを使った応援はここが発祥といわれている。名物のカープうどんはカープファンならずとも人気のメニューだ。
市電原爆ドーム前駅より徒歩。広島駅からは車で10分

6 阪神甲子園球場

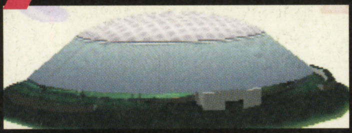


●天然芝　●両翼96・0メートル
●センター120・0メートル　●フェンス3・2メートル

　阪神タイガースの本拠地。夏の全国高校野球大会、春の選抜高校野球大会の会場としてもあまりに有名。タイガースの昔のユニフォームや優勝フラッグが展示された資料館も。
阪神電鉄甲子園駅より徒歩

【プロ野球球場観戦ガイド】

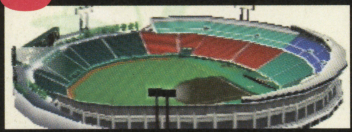
7 西武ドーム



●人工芝　●両翼100・0メートル
●センター122・0メートル　●フェンス3・7メートル

西武ライオンズの本拠地。今年ドーム化が完了。壁を設置しないで、周囲をオープンにしたアウトドア感覚が楽しい。ゆるやかな傾斜の観客席は観戦しやすい。
西武池袋線西武球場前駅より徒歩

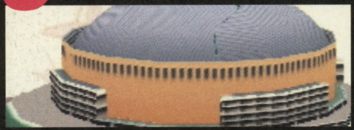
8 グリーンスタジアム神戸



●天然芝　●両翼99・1メートル
●センター122・0メートル　●フェンス3・2メートル

オリックスブルーウェーブの本拠地。自然あふれる丘陵地にあり、周囲はユニバー記念競技場などのスポーツ施設が充実した運動公園内にある。外野の広さは大リーグクラス。
市営地下鉄総合運動公園駅より徒歩

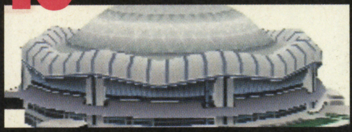
9 福岡ドーム



●人工芝　●両翼100・0メートル
●センター122・0メートル　●フェンス5・8メートル

福岡ダイエーホークスの本拠地。日本初の屋根開閉式ドーム。約20分で開閉が完了する。縦10メートルの大型マルチビジョンでのプレイの再現は見物。
地下鉄空港線唐人町駅より徒歩。福岡空港より車で15分

10 大阪ドーム



●人工芝　●両翼100・0メートル
●センター122・0メートル　●フェンス4・2メートル

大阪近鉄バファローズの本拠地。天井の高さを自在に変えられ、自然光も取り入れられる未来型ドームだ。特別席では最高8階から試合観戦ができる。
地下鉄長堀鶴見緑地線大阪ドーム前千代崎駅より徒歩

11 千葉マリンスタジアム



●人工芝　●両翼99・5メートル
●センター122・0メートル　●フェンス4・0メートル

千葉ロッテマリーンズの本拠地。ゲームショウでおなじみの幕張メッセはすぐ近所。未来都市みたいな一画にあるひさしにつけられた照明器具は自然光並の明るさだ。
JR京葉線海浜幕張駅より徒歩

1 打球は正面で捕る

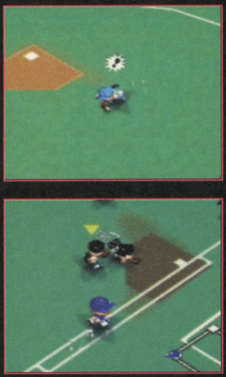
打球は怖がらないで、体を壁にするつもりで捕ろう。

プロの野手って、ピッチャーが投球モーションに入ったと同時に、低い姿勢に構えるよね。当たり前だけど、あれはどこに打球が来てもすぐにスタートを切れるようにするためなんだ。球をよく見て、グローブに入るまで目を離さない。低い姿勢で球に向かい、体の中央に球を持ってきて捕球する。パワプロに登場する内野手は現実のプレイよりもエラーは少ないけれど、それでも時々、ふつうのゴロをトンネルしたりすることもある。日頃守っているポジション以外の守備位置を守らせるとエラーのもと。その場の都合で守備位置を変えるのはなるべく避けたいものだ。

●図1／ゴロの捕球



●図2／エラーとファインプレイ



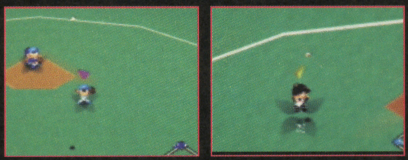
2 落下地点に早く入る

打球が上がったら、落下位置を予測する。風も計算しよう。

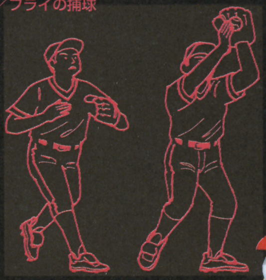
FIEL

外野手がもっともこなすプレイはフライを捕ること。プロは簡単に捕球しているけれど、あれだけ広い外野をたった3人で守っているんだから、実際には至難の業といってもいいくらいだ。なんであれほど確実にキャッチできるのか、その秘密は打球が上がった瞬間に、どこらへんに飛んでくるかを察知して、す速く落下地点に入るからだ。もちろん、これは経験がものをいう。それからスタートを早くして、ボールが落ちる前に捕球する位置を調整するのも必須プレイ。こういうプレイが自然にできるからプロはすごい。パワプロでも、ちゃんと落下地点に選手が間に合えば、フライを落球することは少ない。それよりも、よくあるエラーはダイビングキャッチやランニングキャッチに行ったときの落球。一瞬を争うプレーならともかく、簡単に捕れる打球に対して無意味に派手なプレイをしてもエラーの原因になるだけだ。

●図3／ダイビングキャッチは極力避ける



●図4／フライの捕球





3 送球はす速く

送球はアウトを取るための大切なプレイだ。

●図5／捕球から送球へ



守備の決め手はやっぱり送球。基本は、キャッチしたボールを相手が捕りやすい高さに、す速く送球すること。捕球したらすぐに送球ボタンを押そう。でもプロの試合を見ていても、たまに送球がそれるときがあるように、パワプロでも悪送球はどうしても発生してしまう。よくあるのが、外野のボール際からセカンドへの送球時やランナーを塁間に挟んだとき。これは実際に野球をプレイしているときに、よく起こるプレイ。そういうプレイは絶対に起こる。エラーしない選手なんてマンガでもいないんだからあきらめよう。

●図6／ゲッツーを狙う送球



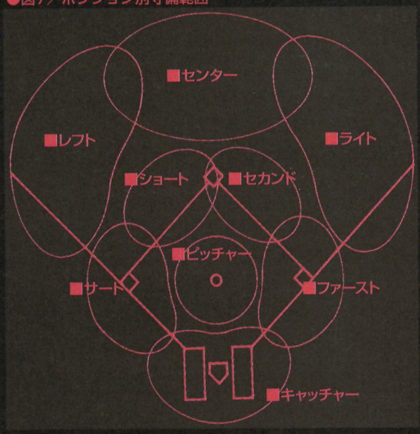
フィールディング編

男の子が最初に野球をプレイする瞬間といえばキャッチボール。やっぱり野球の基本て守備なんだね。守備は地味なもの。でも、それでいいんだ。ひとつのファインプレイより、確実な堅守のほうが光り輝くのが本当の野球なんだから。でも、それが難しいから、大リーガーでもエラーをする。パワプロでもエラーは珍しくないはず。でも、短期間で練習の成果が現れるのも守備なんだ。

4 守備範囲を覚える

飛んで来た打球を誰が処理するかを、改めて覚えよう。

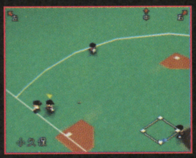
●図7／ポジション別守備範囲

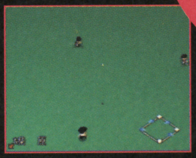


.DING

もしかしたら、パワプロをプレイするまで、自分でプレイしたり、ちゃんと野球を観戦したことのない人がいても不思議はない。改めて各ポジションの守備範囲をしっかり再確認しておこう。内野のポイントとしてはー、二塁間のゴロの処理はセカンドが、二遊間のゴロはショートが処理。このふたりは状況に応じて二塁ベースに、どちらかが入るよね。外野でちょっと迷うのは、左中間、右中間を大きく抜かれたライナー性の当たりの処理をどちらが捕りに行くか。これは足の速い選手が、フェンスからのクッションボールを拾いに行ったほうが、いい結果につながることが多い。

●図8／間を抜く打球の処理





5 守備シフトを使い分ける

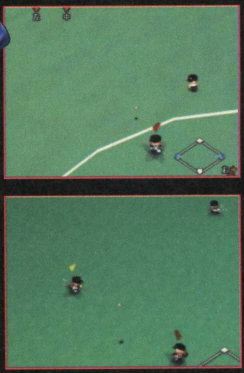
ノーアウト・ランナー一塁ならバントシフトも考えよう。

「王シフト」って知ってる？ 昔、王監督が現役選手だったころ、右に強烈に引っ張った打球が飛ぶことが多かったから、守備陣が右方向に寄った守備シフトを敷いたんだ。それでも、王選手は流したりすることなく、ライトスタンドにホームランを打ったけどね。パワプロにも状況に応じて、いろいろなシフトを敷くシステムがあるから、大いに活用しよう。ただし、攻撃側にシフトの逆をつかれるケースも少なくないから、作戦の読み合いが重要。たとえばバントシフトを敷いたことがばれれば、相手はヒッティングに切り替えるだろうし、プッシュバントを使ってくるかも知れない。ばれたと思ったら、すぐにZトリガーでキャンセルしよう。

●図9／シチュエーションで決める守備シフト表

◎ノーアウトランナー一塁または二塁	バントシフト
◎ノーアウトランナー三塁	内野前進、外野前進
◎ワンアウトランナー一、三塁	内野前進、外野通常
◎ツーアウトランナー三塁	内野通常、外野前進
◎相手打者がパワーヒッターで鈍足	内野後退、外野後退
◎相手打者のパワーが弱い	内野通常、外野前進

●図10／野手の連係プレイ



1 つねにひとつ先の塁を狙おう

まずは、打撃の第一歩。ストライクゾーンについて考えてみよう。

進塁できる可能性さえあれば、つねに全力疾走するのは基本中の基本。とはいえ、フライが上がったときのランナーだったら、進塁も帰塁もできるように塁間で野手のプレイを見なきゃダメだぞ。足が遅ければ、スタートダッシュやスライディングの練習をしてフォローしたい。野球選手になる気がない人でも、足が速いと得することは多いでしょ。重心を下げて両手を思いきり振ると自然に速く走れるようになる。覚えておいて損はない。パワプロでも足の速い選手には盗塁を決めさせたいけど、走力がないと失敗してしまうことは忘れずに。


●図1／ランニングは重心を下げて

ランナー一、三塁で





▲

C↑ですべてのランナーが同時に次塁に走る。ヒットとわかったりツーアウト時にバッターが当てたときはこれを使おう。



↑＋B

3Dスティック上＋Bで一塁ランナーのみ走る。内野ゴロのときはこれのB連打。

↓＋B

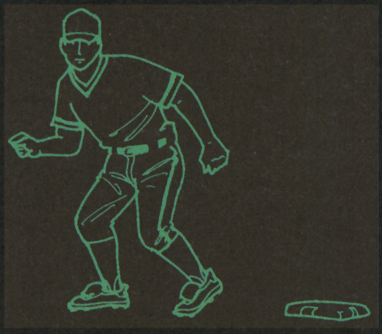


3Dスティック下＋Bで三塁ランナーのみ走る。犠牲フライのときは必須。

ランニング編

どんなスポーツでも足が速いことは財産だ。野球なら俊足だってことで、打率もかなりアップするからね。イチローだって、もし大リーガーになったら、足でヒットを稼ぐタイプの選手になるんじゃないかって言われている。でも、やっぱりいちばんカッコいいのは、盗塁をバシっと決めたときでしょう。盗塁成功の鍵は俊足と技術と状況判断。パワプロでは技術が操作方法に変わるだけだ。チャンスがあれば狙う勇気が欲しい。足のスペシャリストもチームにひとりは欲しいものだもの。

●図2／スタートは慎重に



一塁ランナー

けん制に気をつけて、リードを取り、盗塁のチャンスを狙おう。内野ゴロのときはとにかく全力疾走。外野フライは塁間で待つ。現実もパワプロも同じだ。左＋Bで進塁、右＋Aで帰塁。間違えないように要注意。盗塁も左＋Bだけど、出塁してすぐにこれを押すクセだけはつけないように。現実のプロ野球の成績で盗塁の数の少ない選手では失敗するのは当たり前。よほど足の速いランナーのときだけ狙う程度がいい。

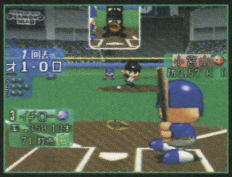
●図3／けん制に気をつける



二塁ランナー

二塁に出ているときは、セカンドとショートの動きに気をつける。どちらがベースに入るかわからないからね。難しいのはヒットが出て、三塁からホームまでノンストップで突っ込むかどうか。パワプロでは、指示を出してくれる三塁コーチはいないからよくばらないほうが賢明かもしれないね。

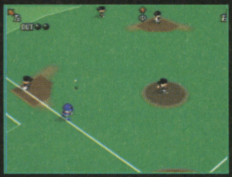
●図4／ベースカバーに注意する



三塁ランナー

三塁ランナーはツーアウトのときとスクイズのとき以外は、打球がどうなったかを見届けるまでホームに走る必要はない。内野ゴロや内野フライなら無視すればいいし、ヒットか外野フライかがわかってから走り出しても、よほどタイミングが悪くなければ、ホームを踏めるはずだから。まずやめたいのがホームスチール。アウトになったらもったいなさすぎる。

●図2／ホームスチールは厳禁



2 盗塁はヒットと同様の価値がある

冷静な判断で次塁を確実にゲットする。

ランナーの判断と技術で、無条件で進塁できる盗塁は、まさしく安打1と同じ価値。だからこそ難しい。状況を一塁や二塁にいるコーチも見ていてこそ成功の確率も高くなる。パワプロでは全部、自分の判断だからそのへんが難しいんだけど、間違っても盗塁×の選手ではやってはダメ。アウトカウントがひとつ増えるだけだ。状況判断による操作がけっこう難しいから、たまにキャンプの走塁練習で操作方法を練習しておくのがいいかもしれない。

スタートは美しく

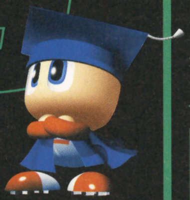
いまだという瞬間に腰から上を右に傾けて、左足を蹴ってスタート。こうすると自然に短距離ランナーの走法に近くなる。プロのスタートを見るとよくわかるよ。パワプロでは盗塁◯の選手はみんないいスタートを切れるように設定されているから、他の選手との違いをチェックしよう。


●図3／スタートは自然にそして美しく

スライディングは豪快に

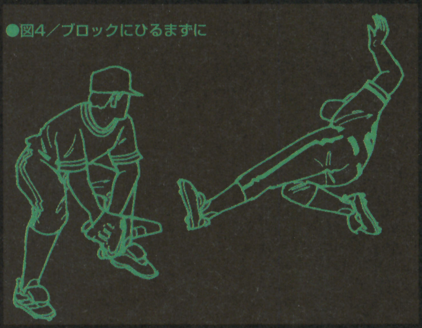
スライディングは走りだしたときからやる覚悟でいこう。ベース間際になってから躊躇しているようでは迷いが生じて、かえってふつうの走塁よりも遅くなる、なんてことにもなりかねないから。思い切りが大切なんだ。

RUNNING



3 ダブルスチール

テクニックで豪快に盗む。


●図4／ブロックにひるまずに

パワプロでやみくもにやっても失敗するけれど、ケースによっては得点に結びつく大チャンスとなるテクニックがダブルスチール。基本的に前のランナーを生かす目的のランナー2人による盗塁だ。ランナー一、二塁でやるケースがほとんど。三塁でアウトになってしまったら、せっかくのチャンスが水の泡。よほどの自信がない限り、試しにくい戦略だ。二塁ランナーに盗塁◯の能力がある場合は狙ってもいいかもしれない。キャッチャーは当然三塁に送球してくるので、一塁ランナーの足が遅くても思い切ってやってみよう。

4 ディレイドスチール

頭を使って相手をだます。

大きなリードを取って、ピッチャーがけん制したら帰塁しないでそのまま進塁したり、塁間で立ち止まってキャッチャーがどちらの塁に送球したらいいのかを迷わせる、だましのテクニック。もちろん、俊足じゃなければできっこない。反射神経も大事だ。草野球でこんなことを成功されたらくやしくてしかたがないね。ランナー一、三塁のときには、成功すれば直接得点に結びつく。一塁ランナーがわざと大きくリードを取ってけん制されたら二塁へ、ファーストがランナーにつられてセカンドに送球したら三塁ランナーはホームへ走る。また、さっきの一、三塁からのダブルスチールのケースでも一塁ランナーが二塁直前でストップし一塁に帰塁、内野手がランナーに気を取られているあいだに三塁ランナーが本塁を盗むなんて手もある。高等技術ではあるけれど、決まったときにはこんなにうれしい得点も少ないぞ。アウトカウントの確認だけは忘れずにしておこう。

●図5／一瞬のスキを突く


架空実況

【伝統の巨人×阪神戦】

観客5万6000人、超満員の東京ドームからお伝えします。伝統の、いえ因縁のといったほうがよろしいでしょうか。巨人、阪神戦15回戦。今シーズン、これまでなぜか野村・阪神に分が悪い長嶋・巨人。ゴールデンウイークに全敗した借りは、なんとしても本拠地・東京ドームで返さなければなりません。このままこの3連戦も巨人がズルズル負け越すことだけはファンのためにも食い止めたい。桑田。そして薮、両投手の先発です。いま、プレーボールの声がかかりました。



1回表裏を終わり、両チームともフォアボール、ヒットのランナーは出ましたが、後続がありませんで0対0。両チーム無得点です。両投手とも好調な滑り出しといっていいでしょう。さて、攻撃の糸口をつかむのはどちらのチームでしょうか。



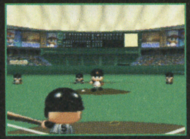
2回裏にワンアウト一、三塁の絶好の機会があるも得点には至らなかった巨人。この回もすでにツーアウトでバッター松井。薮1球目、投げました。打った、大きい、入りました。レフト上段への大きな先制ソロホームランです。3回裏、巨人に待望の1点が入りました。



5回表を迎え、阪神がじわじわと反撃ののろしを上げはじめました。一塁ランナー坪井のところで今岡がヒットエンドラン。これが見事に成功してランナー一、三塁。バッターは4番ブロワーズ。打った、レフト前に抜けた。ランナー2人がホームイン。阪神逆転です。



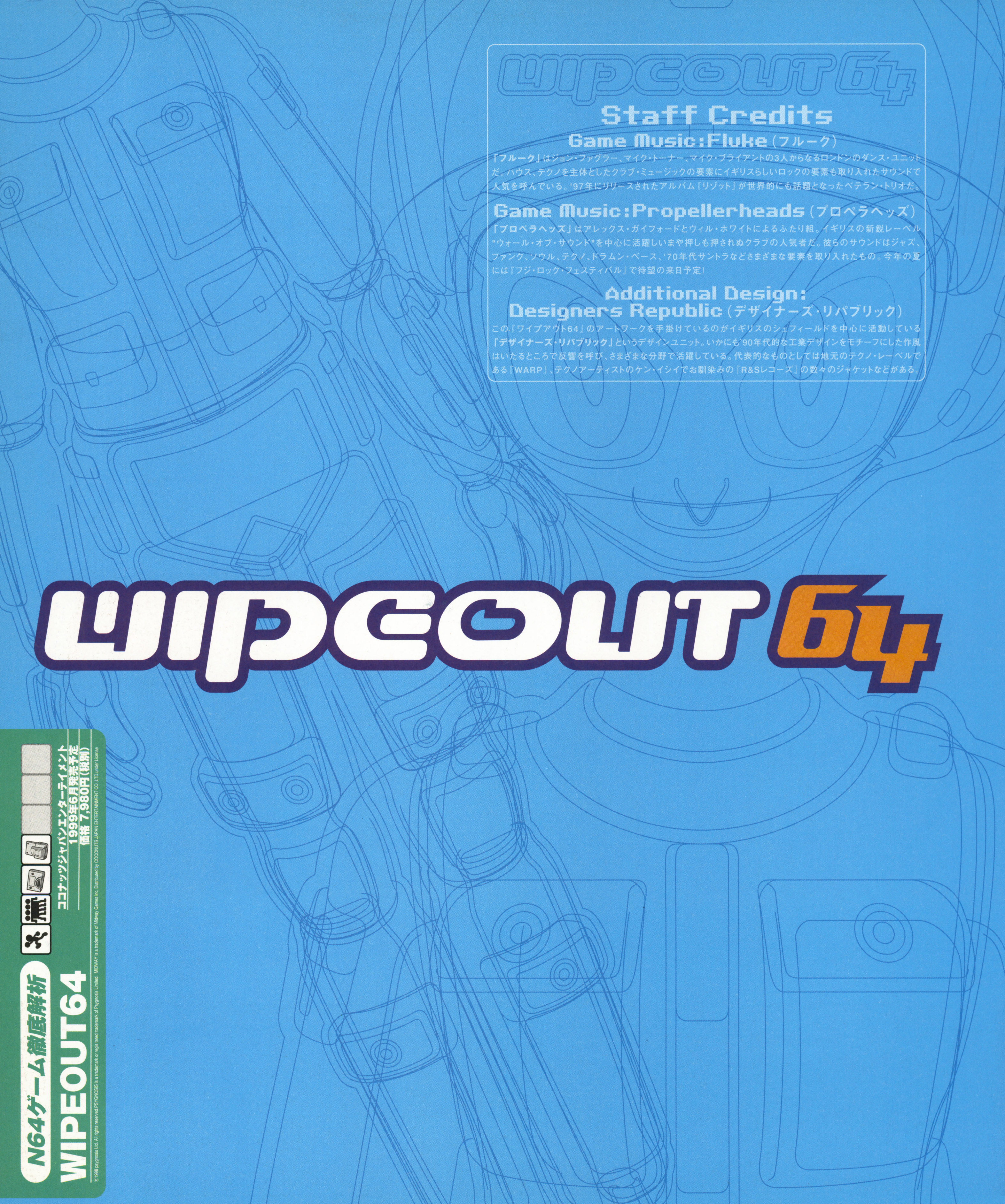
6回裏、阪神ピッチャーは2番手の伊藤。一塁ランナー元木。バッターはルーキーの二岡。今日はまだヒットのない二岡ですが、ここは同点に追いつきたい。伊藤振りかぶって投げました、打った、入りました。二岡逆転のツーラン。巨人3−2と逆転しました。



8回に入って球数が多くなってきた桑田、疲れの色が出てきたか。二塁には大豊がいます。バッターは新庄。カウントはボールが先行していますが、新庄打った、センターオーバー、これは点が入ります。大豊ホームを踏んだ。3−3の同点。桑田交代です。



いい場面を迎えました。3−3の同点のまま迎えた9回裏。巨人フォアボールとエラーでランナー一塁、二塁。ここでバッターはもっとも期待できる男・高橋です。一打サヨナラのチャンス。高橋は初球から打ってきます。マウンド上のリベラ振りかぶった……。（つづく）



WIPEOUT 64

Staff Credits

Game Music:Fluke（フルーク）

「フルーク」はジョン・ファグラー、マイク・トーナー、マイク・ブライアントの3人からなるロンドンのダンス・ユニットだ。ハウス、テクノを主体としたクラブ・ミュージックの要素にイギリスらしいロックの要素も取り入れたサウンドで人気を呼んでいる。'97年にリリースされたアルバム『リゾット』が世界的にも話題となったベテラン・トリオだ。

Game Music:Propellerheads（プロペラヘッズ）

「プロペラヘッズ」はアレックス・ガイフォードとウィル・ホワイトによるふたり組。イギリスの新鋭レーベル"ウォール・オブ・サウンド"を中心に活躍しいまや押しも押されぬクラブの人気者だ。彼らのサウンドはジャズ、ファンク、ソウル、テクノ、ドラムン・ベース、'70年代サントラなどさまざまな要素を取り入れたもの。今年の夏には『フジ・ロック・フェスティバル』で待望の来日予定!

Additional Design: Designers Republic（デザイナーズ・リパブリック）

この『ワイプアウト64』のアートワークを手掛けているのがイギリスのシェフィールドを中心に活動している**「デザイナーズ・リパブリック」**というデザインユニット。いかにも'90年代的な工業デザインをモチーフにした作風はいたるところで反響を呼び、さまざまな分野で活躍している。代表的なものとしては地元のテクノ・レーベルである『WARP』、テクノアーティストのケン・イシイでお馴染みの『R&Sレコーズ』の数々のジャケットなどがある。

N64ゲーム徹底解析
WIPEOUT64
ココナッツジャパンエンターテイメント
1999年6月発売予定
価格 7,980円(税別)

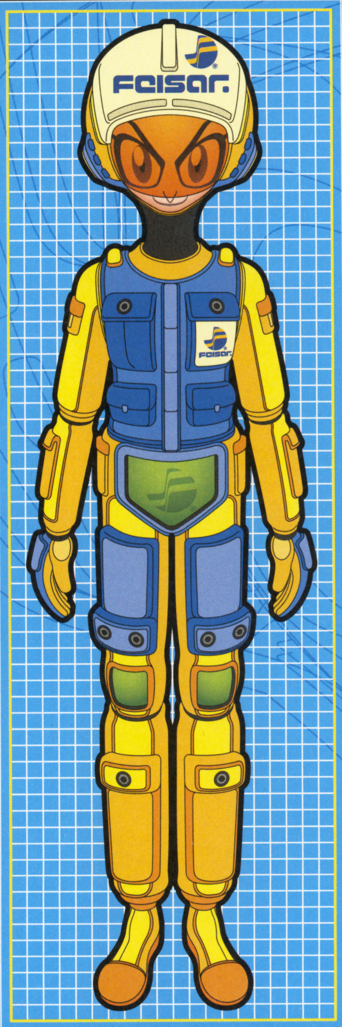
GAME SELECT

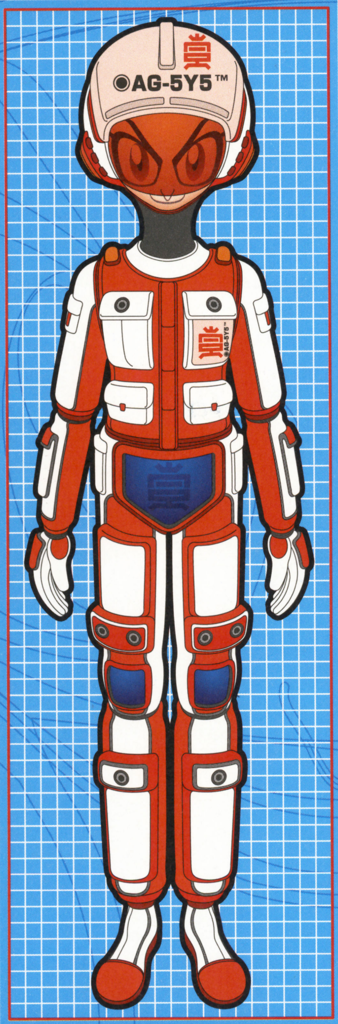
『WIPEOUT64』に搭載されたゲームモードは全部で4種類。そのときの気分でセレクトしよう。同じゲームでも、モードごとに新鮮なイメージで楽しめるぞ。

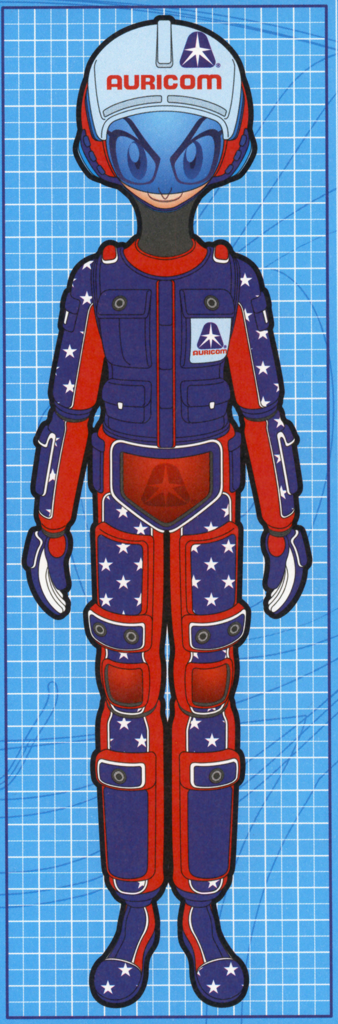
CHALLENGE	全6コースの完全クリアーを目指すモード。RACE、TIME TRIAL、WEAPONの3つのモードについて、それぞれのコースにチャレンジしていくことになる。
SINGLE RACE	14台の敵マシンを相手に戦っていくモード。チャレンジモードと同じ6つのコースと、4段階のゲームレベル（難易度）から選択してプレイする。
TIME TRIAL	敵となるマシンは一切出現せず、純粋に自分が操縦するマシンのラップタイムだけを競うモード。選択できるコースやゲームレベルはシングルレースと同じ。
MULTI PLAYER	最大4人まで同時にレースを行うことができる対戦モード。画面を2分割もしくは4分割してプレイすることになる。いかにアイテムを駆使できるかがポイント。

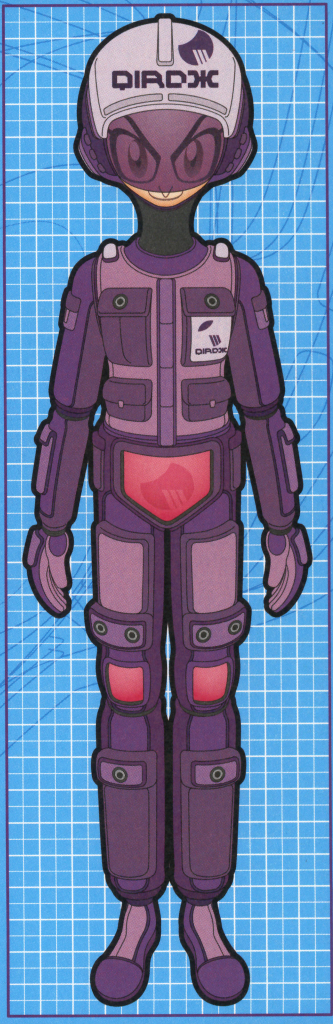
TEAM SELECT

シングルレースとタイムトライアルでは、チームマシンを選ぶことができる。性能がかなり異なるので、自分にあったマシンを見つけることが攻略の鍵となる。









Feisar

フェイサー / 欧州機構産業科学開発局

トップスピードよりもコーナーでの操作性を重視したマシン。直進力や加速力にも優れた初心者向きの機体といえる。

THRUST	■■■■■■
TOP SPEED	■■■
TURNING ABILITY	■■■■■■■
SHEILD ENERGY	■■■■■■
AERO DYNAMICS	■■■■■■■

AG-SYSTEMS

AGシステムズ / 日本

優れた制御システムを搭載したマシン。操作性とトップスピードを併せもっているが、シールドエナジーに難点あり。

THRUST	■■■■■■■
TOP SPEED	■■■■■
TURNING ABILITY	■■■■■■
SHEILD ENERGY	■■■
AERO DYNAMICS	■■■■■■

AURICOM

オーリコム / アメリカ

強力なエンジンにより、すばらしい加速性能を見せるマシン。しかし、操作性がやや難しくなっているため、中級者向け。

THRUST	■■■■■
TOP SPEED	■■■■■■
TURNING ABILITY	■■■■■
SHEILD ENERGY	■■■■■
AERO DYNAMICS	■■■■■

QIREX

キレックス / ロシア

破壊的なスピードと、超強力なシールドをかね備えたマシン。コーナーでのハンドリングに難がある。上級者向け。

THRUST	■■■■
TOP SPEED	■■■■■■■
TURNING ABILITY	■■■
SHEILD ENERGY	■■■■■■
AERO DYNAMICS	■■■■■

THRUST : 加速性能　TOP SPEED : 最高速度　TURNING ABILITY : コーナリング性能
SHIELD ENERGY : シールドエネルギー　AERO DYNAMICS : 空力安定性

ITEM

各マシンには、さまざまな武器やパワーアップアイテムが搭載されている。これらのアイテムを効果的に使いこなすことでクリアーへの道が開けてくるのだ。

WEAPON

MINES　マインズ
マシンの後方に5連装の浮遊地雷を放出するマインズ。たとえ敵のマシンに直接接触しなかったとしても、放出から数秒後には自動的に爆発するようにセットされているので、使い勝手はかなりいい。連鎖して爆発すると大ダメージを与えられる。

ROCKETS　ロケット
マシンの中央から前方に向かって、一直線に3発のロケットを発射する。自動追尾機能はついていないので、思ったとおりに狙いをつけるには熟練が必要だが、ひとたび敵に命中すれば大ダメージを与え、スピードを減少させることができる。

MISSILES　ミサイル
前方もしくは後方に、赤外線誘導のミサイルを発射する。敵のマシンをロックオンすると画面にマーカーがあらわれるので、すかさずトリガーを引き絞ろう。敵に与えるダメージはロケットと同じだが、使い勝手はこちらのほうがはるかにいい。

ELECTRO BOLT　エレクトロボルト
敵マシンに向かって、ビリビリと電気を放電する楕円形のかたまりを発射するエレクトロボルト。命中するとその衝撃によってマシンを失速させ、一定時間だけコントロール不能におちいらせる。そのスキに敵のマシンを抜きさってしまおう。

THUNDER BOMB　サンダーボム
地面に向かって爆弾を投下するサンダーボム。爆発するとコース表面に電流が走り、そのときに画面に表示されているすべての敵マシンにダメージを与えることができる。また、敵が放出したマインズを破壊する効果もあわせ持っている。

QUAKE DISRUPTOR　クェイクディスラプター
史上最強の武器とされているが、効果のほどは未確認。その凄まじいまでの破壊力は、ぜひとも自分の手でプレイして、自分の目で確認してほしい。"地面を揺さぶり崩壊させる"というウェポン名の由来を、必ずや実感できることだろう。

POWER UP ITEM

E-PAK　エナジーパック
シールドエナジーの値を、約25パーセント回復してくれるエナジーパック。敵との駆け引きというよりも、自分のマシンのポテンシャルを伸ばしてくれるという意味でありがたいアイテムだ。シールドエナジーが下がっている場合は速攻で使うこと。

TURBO BOOST　ターボブースト
そのマシンの最高速度まで一気に加速してくれるターボブースト。ヘアピンカーブからの立ち上がりや、ジャンピング・ポイントの手前などで使うと効果的だ。逆に低速コーナーへのアプローチなどでは絶対に使用しないこと。

SHIELD　シールド
マシンのまわりにエクストラシールドを張り巡らし、一定時間シールドエナジーが減少することをふせいでくれる。その最中に武器マークを通過すると、新たなアイテムを装備できるが、それを使えるようになるのはシールドが切れてから。

AUTO PILOT　オートパイロット
このアイテムを使用すると、数秒間だけコンピューター制御による自動操縦に切り替わる。敵からの攻撃を受けてマシンが横転した場合などには自動的に解除されるが、Cボタンユニットの下を押して強制的に解除することも可能になっている。

SUPER WEAPON

SHIELD RAIDER　シールドレイダー
敵のマシンをロックオンし、一撃で破壊する強力なウェポン。日本が誇るAGシステムズのマシンにだけ装備されている。一撃必殺のスーパーウェポンなので、使用可能になったらためらうことなく使いたい。レースに情けは無用なのだ。

ENERGY SPHERE　エナジースフィア
Bボタンを押し続けることでエナジーを補充し、ボタンを離して発射するウェポン。敵を貫いてまっすぐに突き進み、被弾したすべてのマシンに大ダメージを与えることができる。アメリカのオーリコムのマシンにのみ装備されている。

POWER SNARE　パワースネア
射程距離がもっとも長いとされる長距離砲。エナジースフィア同様に弾道は敵を貫き、通過したすべての敵マシンに対してダメージを与えることができる。ロシアのキレックスにのみ装備されている。

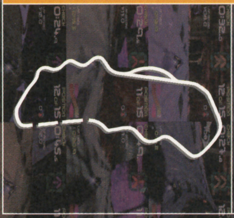
MINI GUN　ミニガン
弾丸が底をつくまで、マシン中央からひたすら弾を発射しつづけるミニガン。もっとも初心者向きとされる欧州機構産業科学開発局のマシン、フェイサーにのみ装備されている。連続して弾が発射されるため、照準の修正は容易である。

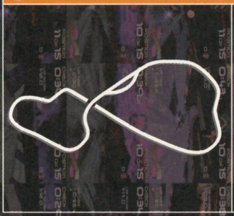
COURSE SELECT

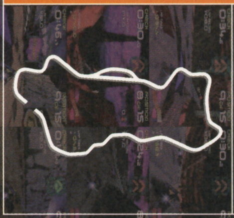
それぞれに特徴ある味つけがされた6種類のコース。チャレンジモードで条件をクリアーすると、7番目のコース"VELOCITAR（ベロシター）"が登場する。

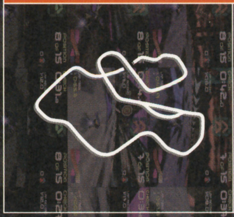
KLIES BRIDGE　クライスブリッジ

クライスブリッジ基地に建設されたコース。急コーナーもなく、いくつものストレートをゆるやかなコーナーでつないだような、コースレイアウトになっている。比較的コース幅も広いので、パッシングポイントも多く、また初心者がコーナーでのライン取りを研究するのにも向いている。どちらかといえば、高速サーキットに分類されるだろう。

DYRONESS　ダイロネス

発電所の中に建設されたコース。部分的にコーナーが集中するスラローム区間などがあるが、どのコーナーもブレーキングなしで十分に走行できるはずだ。ジャンピング・ポイントも素直なデザインなので、基本的なハンドルワークさえマスターすれば、タイムをきざんでいけるだろう。クライスブリッジとともに、初心者向けのサーキットだ。

QORON IV　コロン

水中基地であるコロンに建設されたコース。ストレートエンドに設けられたトンネル内には、ギャップが数ヵ所存在する。マシンの姿勢を乱してしまったとしても、ここで焦ってしまうと、すぐあとのコーナーに響くことになる。焦らず、騒がず、余裕を持ってマシンをコントロールしていきたい。それ以外は素直なコース設定になっている。

TERAFUMOS　テラフューモス

"最高のサーキット"を目的として建設されたコース。細かいコーナーが連続し、しかもコース全体にバンクがついている。ひとたびマシンの姿勢を乱すと、修正するのにかなりのテクニックを要するコースの筆頭といえるだろう。ノーブレーキではクリアーできないので、しっかりとしたコース取りと、的確なブレーキングが要求される。

SOKANA　ソカナ

火山活動が活発な地域に建設されたコース。短いストレートは何本かあるものの、その間にはタイトなコーナーが何ヵ所も存在し、なかなか最高速に到することができない。ストップ・アンド・ゴーをくり返し強いられる、ドライバーにとってはかなりハードなコース設定だ。コーナリングスピードがそのままラップに影響する上級者向けのコース。

MACH ON II　マッハオン

"最速のサーキット"を目的として建設されたコース。メインストレートはもっとも長く取られているが、その中間点には全コース中で最大のジャンピング・ポイントが設けられている。タイトなヘアピンカーブも数多く点在し、エンジン勝負のいわゆるパワーサーキットとは一線を画した、テクニカルサーキットとしての一面を持っている。

1.加速ポイントに乗れ!

加速ポイントとは、コース上に点在している青い三角形マークのこと。この上を通過するようにライン取りすることで、自動的にマシンをスピードアップすることができるのだ。出現するポイントはランダムではなく、あらかじめコースの決められた場所に左右バラバラに配置されている。効率よくゲームをクリアーするためには、この加速ポイントをミスなく活用していくことが重要なファクターとなってくるのだ。スポーツカーのターボが効いたような圧倒的な加速感を味わうためにも、コース上のすべて加速ポイントの場所を頭に叩きこんでからタイムアタックに望みたい。

2.ブレーキングは最小に!

各サーキットには、大小さまざまなコーナーが存在する。トップスピードが決められたマシンにあって、いかにラップタイムを縮めていくかは、このコーナーでの走りにかかっているといっても過言ではない。基本はアウト・イン・アウトのライン取りで、極力ブレーキを使わず、タイムロスを最小限におさえること。ノーブレーキでクリアーできるコーナーを、早い時期に見極めることが大切だ。どうしても曲がりきれないような急コーナーにアプローチする場合には、アクセルはつねに全開のままでブレーキだけを一瞬かける、いわゆる左足ブレーキのイメージで操作したい。

3.アイテムを徹底的に活用!

加速ポイントと同様に、コース上に点在している赤い武器マークの上を通過すると、ウェポンやパワーアップアイテムが使用可能になる。武器マークの位置はコースによって決められているが、どんなアイテムが出現するかはランダム。画面の上部中央に表示される武器アイコンを見て瞬時に判断し、効果的に活用していこう。選択できるのは一度に1種類だけなので、不要なアイテムを拾ってしまった場合には、Cボタンユニットで破棄することも重要なポイント。レースでの相手との駆け引きのなかで、新しいアイテムの出現にかけてみるのも作戦のひとつといえるのだ。







WIPEOUT 64 POINT

FEISAR AG-SYS AURICOM QIREX

攻略ポイントはコレ!







一般的なレースゲームと『WIPEOUT64』が決定的に違っていることのひとつに、左右のブレーキが独立していることがあげられる。地面スレスレを飛行するマシンからイメージすれば当然のことなのだが、エアーブレーキを駆使するわけだ。右側のブレーキをかければマシンのノーズは右を向き、左側をかければ左を向くという具合。もちろん左右同時にブレーキをかければ急制動がかかるのだが、極力スピードを落とさずに走るためにも、ブレーキは左右で独立して使うようにしよう。前にも書いたように、ブレーキをかけるときときでもアクセルは全開。これだけは忘れずに!

4.左右のブレーキを使いわけろ!

コースによっては、ジャンピング・ポイントが設定されている。スキーの滑降競技のように、コースが地つづきであればなんの問題もないのだが、『WIPEOUT64』の場合は完全にコースが途切れている。崖などの高所からジャンプをした際に、スピードが十分でないと着地地点のコースまで届かない、なんて事態におちいってしまうのだ。つまり、ジャンピング・ポイント直前のブレーキは厳禁!また、ジャンプ中に無闇にハンドル操作をするとマシンのバランスをくずしてしまうので、ジャンプする前に着地地点をしっかりと見極め、そこに向かって全速で飛び出せるように心掛けよう。

5.着地地点を見極めろ!

ここまで解説してきた攻略ポイントを的確に実行したとしても、コースの壁に当たってしまってはすべてが水のアワ。加速ポイントに乗りそこなおうが、ちょっと長めにブレーキをかけてしまおうが、それらとは比較ならないほどのタイムロスをきっすることになるのだ。さすがにマシンが壊れてしまうことはないが、壁にぶつかるごとにエネルギーが減っていき、最終的に走れなくなってゲームオーバーになってしまうこともある。壁に当たった衝撃でスピードが大幅に落ちるわけなので、攻略ポイントの筆頭にあげるべきなのは、もしかしたらこの"とにかく壁に当たるな!"かもしれない。

6.とにかく壁に当たるな!

ゲームにおけるゲームミュージックのありかたとは!?

Hideo Sakuma 佐久間英夫



音楽ライター。
クラブ・ミュージックを中心に
分かりやすさをモットーに評論する。
著書に『テクノディスクガイド』
(リブロポート社)。
また現在『テクノのススメ』
(ブルース・インターアクション社)
という本を執筆中。

―まず、大さん自体は『WIPEOUT』に対してどういったイメージを持ってますか?

佐藤　いや。なんかもう懐かしい感じですね。逆に当たり前になったなというか、いまは『Dance Dance Revolution』や『beatmania』といったソフトで本当に当たり前にダンス・ミュージックとゲームが結びついているから……。

―音楽とゲームの結びつきって、やはりここ2、3年の『beatmania』とかがきっかけとなってると思うんですけど。すごい勢いで、本格的なダンス・ミュージックが、ゲームの中に入ってきちゃったような、そういうニュアンスがありますね。

佐藤　『Dance Dance Revolution』とかって、'70年代のダンス・ミュージックとかラテンも入ってますもんね。だから、ああいうのを見ると、本当に踊ることも普通になったし、ダンス・ミュージックとゲームの関係っていうのも普通になったと実感しますね。

―それとDJカルチャーの人気とかもあり、ダンスするっていうことが一般化に向かってるってことを象徴してますね。やっぱり5、6年前だとすごいマニアックな世界でしたから、まだまだ。

佐藤　本当にそうですよね。東京(テクノシーン)に200人か300人しかいないっていうかんじでしたけどね。そこにゲームの技術も、この5年ですごく発展したと思う。とくに『beatmania』や『Dance Dance Revolution』で一気に盛り上がった。それから最初の『WIPEOUT』に関して何が衝撃的だったかというと、デザイナーズ・リパブリックがやってることでした。それまでゲームってデザインが格好悪いかったんですよ。僕はデザイナーズ・リパブリックが好きだったんで、初めは『WIPEOUT』ってデザイナーズ・リパブリックに似てる、と思ったら本物だったという衝撃(笑)。それがやっぱり、1番大きかったです。

―音楽的にみた『WIPEOUT』はどうですか。

佐藤　やっぱり、ゲーム(PS版)をプレイしたら、全部本物のテクノが入ってて「これはすごい」っていう感じはしました。みんなテクノって、やってる本人たちはインディーズだと思ってたりするんで。また、デザイナーとして活動している、デザイナーズ・リパブリックのイアンも、当時はけっきょく自分ではそんなに売れてるとは思ってなかったりしたらしい。一般的に認められたのは、やはり『WIPEOUT』やゲーム好き、子供が買って、人気になったからというのもあると思う。

―ゲームミュージックも人気がでてますからね。

佐藤　前はゲームを作っていく過程の中で、音楽って1番最後だった。圧縮の関係もあり、ゲームは映像がメインだから音楽を削ったりしちゃうんで。それだとあんまりいいミュージシャン使っちゃうと、削りづらかったり、

Hideo's Essential techno 佐久間氏のオススメテクノ紹介



V.A
KURBEL COMPILATION2
(Kurbel)

ドイツの最新鋭のテクノを聴きたいならまずコレ。クラブの現場でのDJが使うべき、かっこいいトラックをノンストップでミックスしたベスト盤的な内容。大音量でガンガンに盛り上がって踊りまくろう!



APHEX TWIN
WINDOWLICKER
(Warp Records)

テクノって何?って人はまずコレを聴くといいかも。イギリスの超変態ダンス・ミュージックの決定盤。ユーモアたっぷりのキレたサウンドでビックリさせてくれるぞ。アルバムも間もなくリリースされるからね。



FAT BOY SLIM
PRAISE YOU
(ASTRAL WERKS)

いまやクラブだけじゃなくロックファンにまでダンスの楽しさを教えてしまったノーマン・クックによるユニット。アッパーなロッキン・ブレイクビーツでハッピーになれること確実。世界的に大ヒットしてるよ!



808STATE
NEW BUILD
(REPHLEX)

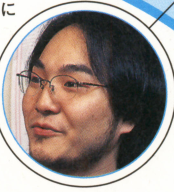
いまのテクノ・シーンの基礎を作り上げた重要なユニット。この作品は彼らの幻のデビューアルバムを再発させたもの。ハウス・グルーヴを基調にぴこぴこのアシッド・テクノを聴かせてくれるぞ!傑作!



V.A
WIPEOUT-2097 THE SOUNDTRACK
(VIRGIN RECORDS)

これが本家ワイプアウトのサウンド・トラック。オービタル、アンダーワールド、プロディジー、レフトフィールド、フォーテック、ダフトパンク、ケミカル・ブラザーズetc……うわ～～超すごすぎるメンツ!必聴だ!!

『WIPEOUT』を語る上で、ゲームとテクノは欠かせない。その両者のエンターテイメント性について詳しい佐藤氏に、音楽ライター佐久間氏がインタビューを行った。テクノファンならずとも必読!



Dai Sato　佐藤大

69年生まれ。
テクノ・レーベル「フロッグマン・レコーズ」主宰。
最近の仕事としては
アニメ『カウボーイビバップ』や
ナムコから5月に発売となる
『エースコンバット3』の脚本。
PSでゲーム企画進行中、今冬発売。

削れなかったりしちゃうじゃないですか。それもあってか。いままで1番ないがしろにされてきた。それが、いまは逆ですよね。音楽ゲームで買う人もでてくると思う。そういう意味でも業界が新しい冒険をするようになるといいなと思いますけど……。ゲームの作り手世代がちゃんと音楽を聴いてる世代になってきましたよね。

―いまの若い人たちってみんな耳が肥えていますからね。これから先どういった音楽を使って、ゲームを作っていくか楽しみですよね。

佐藤　それは期待できますね。いまは、ちょうど作り手の年令が30～40の間になってますけど、この人達はやっぱり、YMO、ゼビウス、ガンダムっていう3本柱で生きてきてるような人達ですから。最近のソフトを見るとそういう人達が作ってるって感じがすごいするじゃないですか。

―おもしろいものが増えてきましたよね。

佐藤　そうですね。それは、僕らのセンスに合う人が増えてきたからだと思いますよ。例えば、飯野さんや飯田さんとかもそうですし。彼らは音楽をすごく聴いてたりするじゃないですか。昔は、ゲーム作る人って、ゲームしかやってない人ばかりだった気がするんですよ。でも、そこが美徳とされた職人芸みたいな感覚もあったし、町工場のおもちゃ屋のおじさん的なセンスだったのかな。僕はそれも好きですけど、やっぱりいまは、子供がなりたい職業ですからね。ゲームデザイナーって。それと若者がなりたい職業も昔はギタリストだったんですけど今はDJですからね。そこがやっぱり、反映されてるんじゃないですか。ゲームの存在って時代を映す鏡なんだと思うんです。

―『WIPEOUT』もそういった時代感覚が出ていると……。

佐藤　最初の『WIPEOUT』は、先駆者的な部分と音楽が本物のアーティストを使ったっていうのが1番ですよね。だから、いま、N64に移植されたのを見て"すごい"って思う人はもうあまりいないんじゃないかな。ただ"懐かしい"と思ってやる人が買うんだろうなっていう気はしますけど。だから、もちろん僕は買いますけどね。"懐かしい"って(笑)。でも、やっぱり僕はこれが"新しい"とは言えない。既にインタラクティブで、べつにプロのミュージシャンが作っているんじゃなくて、ユーザーが作るものっていうほうがいまの主流だと思う。ダンス・ゲームだったり、DJゲームだったり、もっとインタラクティブなソフトが面白い。自分で何かをしたいっていうことのほうが大きいのが現状だし、だから、そう考えると『WIPEOUT』は懐かしいゲームだなと思いますね。新しいゲームだなとか、もういまは「テクノとゲームをくっつけなきゃだめですよ」とかっていう気持ちもないですしね。それで当たり前の状況になっちゃっているから……。

Dai's Essential techno　佐藤氏のオススメテクノ紹介



QUADRA
Sketch from a Moment
(Frogman Records)

クアドラことNY在住のヒロシ・ワタナベのアルバム。彼の名前は、『beatmania』への楽曲提供によって、ゲーム業界でも話題となっている。ハウスを基調としたダンス・ミュージックに彼独特のメロディが美しい。



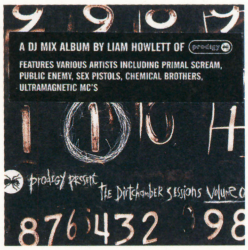
KAGAMI
THE BROKEN SEQUENCER
(Frogman Records)

『鉄拳2』や『マリオ64』のリミックスを依頼されるなど、ゲーム業界への接近もあるカガミの初アルバム。ディスコとテクノが跳ねたリズムによって融合している。最新作として石野卓球の『anna』をリミックス!



V.A
Superstition 100
(Superstition)

ドイツの老舗テクノ・レーベルの100番リリース記念コンピ。『攻殻機動隊』のサントラ参加でも知られるゲーム好きマイク・ヴァン・ダイクの他、夏には日本でのデビューも決まったトーマス・シューマッハも収録。



prodigy
DJ MIX
(XL)

『ワイプアウト』のPS版にも楽曲提供していたテクノ界の大物ユニット。本作は中心メンバーであるライアムのDJミックス。ハードディスクを使った完璧な編集によってロック、テクノ、ヒップホップを見事に繋ぐ。



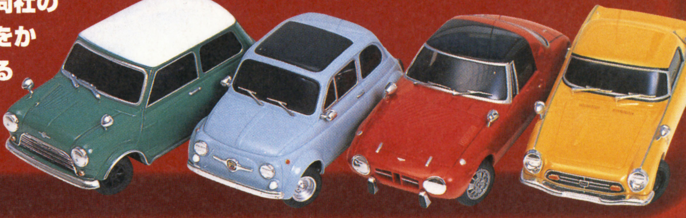
UNDERWORLD
Beaucoup Fish
(V2)

同じくPS版『ワイプアウト』に参加していた彼らの3枚目となる最新作。プロディジーとは違いデジ・ロックの回避、ダンスへの渇望が彼らに見事なアルバムを作らせた。早くも`99年を代表する1枚と言われている。



室内でレースをするには最適サイズのラジコンだ『RC CLUB』シリーズを走らせて遊ぼう!

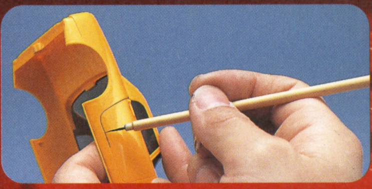
東京マルイから発売中の『RC CLUB』シリーズは送・受信機も入って、あとは乾電池だけそろえれば即、遊べるというお手軽ラジコンセット。しかしお手軽とはいえ実車を1:24に縮小、精密に再現したボディパーツは、プラモデルで長年製品を作り続けている同社の品質に、さらに磨きをかけたものとなっているのだ。今月はこれで遊んでみるぞ!



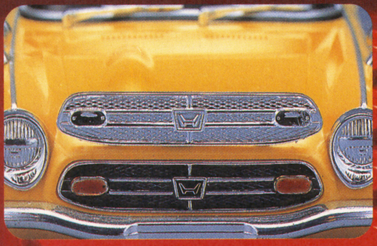


1. さすがスケールモデルも手がける東京マルイ、ワイパーやバックミラーなど細かいモールド表現(彫刻のこと)のなされる部分は別パーツになっている。この別パーツには銀メッキが施されていて、ボディに取り付けたときにとっても映えるぞ! だけど、このメッキパーツをランナー(部品の付いているプラスチック枠)から切り離すとどうしても切り口にはプラスチックの地肌がでてしまう。一応見えにくい箇所になるように位置は考えられているけど、気になるときは『タミヤカラーエナメル塗料』のクロームシルバー(120円)をちょんちょんと塗るといい。この塗料は数ある銀色のなかでも良く輝くほうだからね。





2. ボディにはドアなどを表現するモールドがある。これに「スミ流し」をすると立体感がでるぞ。まず『タミヤカラーエナメル塗料』のフラットブラックを『専用うすめ液』(150円)で2〜3倍にうすめ、面相筆(極細の筆・200円くらいから)に含ませモールド部分にちょんっと置く。すると水路を水が流れるようにきれいに黒い線が引けてしまうのだ。



3. メッキパーツになっているフロントグリルの編み目部分にもスミ流しをすると、立体感がでて引き締まって見えてくるぞ。さらに効果的な小技としてクリアーオレンジをウインカー部分に塗ると、メッキの銀が透けてキラリとカッコイイのだ。

4. 自信のある人は、スプレー塗料などでボディを塗装してみるのもいいんじゃないかい。そのときは、ウィンドーガラスまで塗ってしまわないようにマスキングをしておこう。マスキングテープがあればもちろんそれを使えばいいんだけど、このくらいならセロテープで充分。手にペタペタと、貼ったりはがしたりさせて少しテープの粘着力を弱めてからガラス部分に貼る。はみでた分は窓枠に沿ってカッターで切り落とせばOK! 写真で使っているように『Mr.カラー』のトップコート光沢(500円)をスプレーすればボディを簡単にツヤツヤにできるのだ。





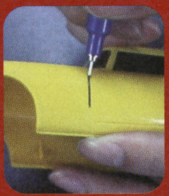
ワンポイントテク



1.スミ流しの小技

スミ流しに使う色はフラットブラックと上で紹介したけど、さらに一色、ボディと同じ色をちょびっと加えるといいぞ。黒だけだとドギツイ感じがするときでも、ボディ基本色を加えることでうまく中間色になるのだ。

ワンポイントテク



2.手軽にスミ流し

上で紹介しているような、面相筆のスミ流しのほかにも、極細のサインペンを使ってもっと簡単に同じ効果をだす方法もある。模型店ではそれを行うための『ガンダムマーカー』(200円)という商品が手に入るぞ。

ワンポイントテク



3.スプレー塗装のときに

スプレーを使って塗装するときには、塗りたいものを直接手に持たずにいらないカップや空きカンに固定して塗るといいのだ。手も汚れないしそのまま立てて乾燥させておくこともできるからとっても便利。



5.プロポ（送信機）の持ち方はこんなカンジ。人さし指で車の前・後進やスピードを操作して、プロポ中央のハンドルみたいな部分を右手で回すことで車の左右進行方向を操作する。





6.試しに走らせてみる。すると、まっすぐ走らせているつもりなのに直進しないでビミョーに曲がって行ってしまうことがある。こんなときはプロポのステアリングトリム調整ダイアルで車が直進するように調節しよう。これと同じように、左手人さし指は停止位置にしているのに車が走り出してしまうこともある。これもプロポのスロットルトリム調整ダイアルを回して車がちゃんと停止するように調節しておこう。これで準備完了！　さっそく走らせてみよー!!

7.ラジコン初心者がまず習得しなければいけないのが、車を自由に操るということ。とくに向こうへ走って行くときはハンドル操作できても、こっちに向かって来るときは見た目とハンドル操作が逆になるから、これが案外できないものなのだ。で、もっとも効果的な練習法は空きカンでもなんでもいいから、目標物となるものを置いて簡易コースを作って走らせること。このほうが、目標物もなくただ走らせているよりも上達が早くなる。初めは右回りで周回、それができるようになったら次は左回りで周回。最後にスムーズに8の字を描いて走れるようになれば、もう一人前なのだ。



8.今回紹介している『RC CLUB』シリーズにはレース用のコースもラインナップに揃っている。80×250センチのゴム製シート2枚とコースレイアウト用のパイロンやフェンスが入っている。パイロンなどを自由に配置できるので、いろいろとコース作りができ楽しいぞ。シートのゴムもシリーズ全車のタイヤと同じ素材を使っているから、グリップ力は抜群、という凄いコースなのだ。（RC CLUB専用サーキット7,800円）



9.この『RC CLUB』シリーズは6台までなら同時に走らせることが可能。だから、こんなふうにレースを開催して速さやテクニックを競い合うことができる。ツユどきだって室内なら大丈夫だ。小さいながらもかなりの高性能カーだからコーナーリングもばっちりキマるぞ。ナニっ!?　この写真、走ってる車が4台なのに操縦してるのはふたりだけだって？　違～う違～う、カメラに入らない手前側にあとふたりいるんだってば！



新製品情報

RC CLUBシリーズ に待望の新車種がラインナップされる！　今回選ばれた車種はアルピーヌ。これまたマニア好みだなー。
●ルノー アルピーヌA110 1600S（プロポ付フルセット）
●近日発売予定
●価格／9,800円

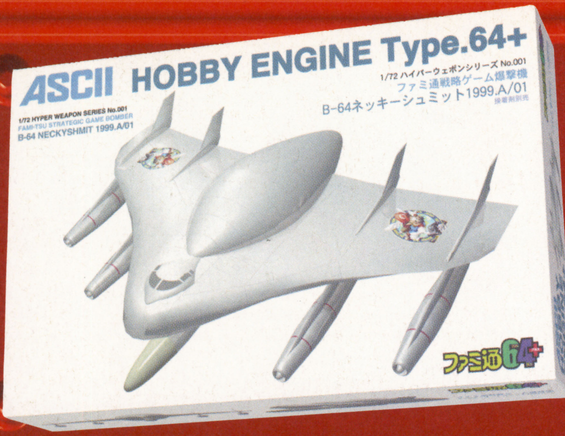


RC CLUBシリーズプロポ付フルセット

●製造元／東京マルイ
●価格／各9,800円
●車種／モーリス ミニクーパー 1300S、フィアットアバルト 695SS、ホンダS800 ハードトップタイプ、トヨタ スポーツ800
●スケール／1:24
●電池（別売）単四アルカリ4本、006P（9V）アルカリ1本、別売ボディセット（各2,980円）で、車種をチェンジすることもできるぞ。

プレゼント

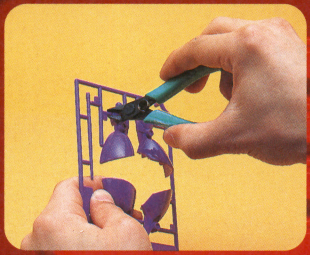
東京マルイからこのコーナーを読んでくれているア・ナ・タにミニクーパー、フィアットアバルト、ホンダS800、トヨタスポーツ800を各4名ずつ！プレゼント。こりゃー太っ腹だ！　あて先は
151－8024 東京都渋谷区代々木4－33－10
ファミ通NP編集部「ラジコンプレゼント」係
まで住所、氏名、年令、電話番号を書いて官製ハガキで応募してね。このページの感想も書いてほしいな。6月8日消印有効。



お菓子のオマケをかっこ良く作る こいつぁ〜楽しい模型作り・食玩 前編

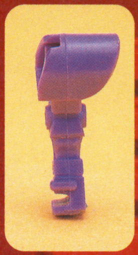


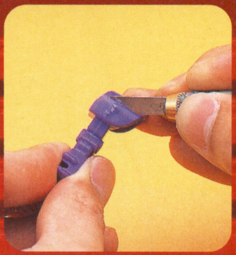
模型屋さんなどで、かっこ良く作られた模型を見たことのある人、いるかな？　「こりゃ〜自分には作れん！」なんて思っちゃダメ。作り方のコツを知れば、案外簡単にできちゃう。これから毎月ちょっとずつ、模型作りのコツを教えちゃうぞ。第一弾は『ザ・ガンダム』のオマケを題材にしてみた。非常に良くできた製品なので、道具も使わずにそのまま作ったとしても充分かっこいい。……だけど、それをあえて模型作りの基本にのっとって製作だ。(modeled by Simoty)





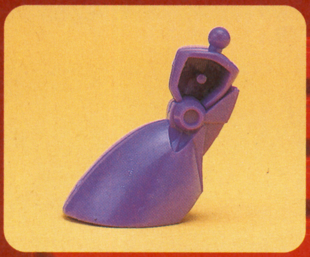
1.お菓子のオマケだからってテキトーな気持ちで取り組んでいたら、キラリと光るかっこ良い完成品にはならない。部品の付いている枠、つまりランナーから部品を切り出すときはニッパーを使う。すべての模型作りに通ずる基本中の基本だ。手でねじり切ったりすると切り口が汚くなって、それを直すのはこれまた面倒だからね。ニッパーの切り口はカッターでキレイに整えておこう。





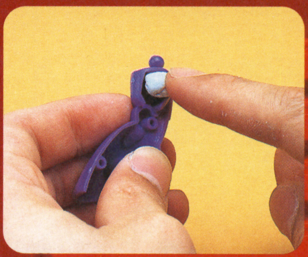


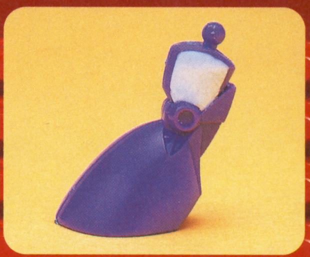
2.腕部品など、真ん中に1本不必要な線が走っている。パーティングラインといってプラスチック製品にはたいていある。これを消すのが、模型をかっこ良く仕上げるには結構効き目があるのだ。作業は簡単。カッターの刃をパーティングラインに直角に当てて横に動かす。カッターでカンナ掛けをする感じだ。カッターは必ず手前に引くものだ、なぁんて思い込んでいたらまだまだ若いナ



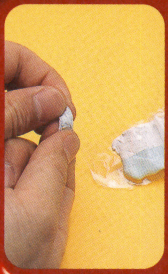


3.『ザ・ガンダム』のオマケは腕や脚に穴が開いている。目立たない場所になってはいるけど、これを埋めてみた。今回は模型屋さんで手に入る『タミヤエポキシ造型パテ』(300円)を使ってみたぞ。このパテの大きな特徴は、粘土みたいに直接手で形をつけることができる点だ。箱のなかには2色のガムのようなものが入っているので、このふたつを同じ分量取って指で良く混ぜる。





4.混ぜたパテを穴に埋め込んで、一晩置いておけばパテは固まる。ここでまた、“カッターカンナ掛け”の技を使って表面を平らにするのだ。いろいろ使える技だぜ。……ってことで今月はここまで。一度にいろんなことをやっちゃうとワケがわかんなくなるからサ！　模型に関して質問なんかがある人、アンケートハガキのすみっこでもいいから書いておいてくれナ。Simoty待ってるよ！



ワンポイントテク

数種類あるパテのなかで『タミヤエポキシ造型パテ』はエポキシパテという種類。ほかにもラッカーパテ、ポリエステルパテなどが模型作りにはよく使われるんだ。このエポキシパテを扱うときには指やヘラなどを水で濡らしておくとパテがくっつかなくってグッド！　固まる前に濡らした指で表面を平らに整えておけばあとの作業がやりやすくなるぞ。



ザ・ガンダム

- ●発売／バンダイ
- ●価格／200円
- ●機種／Wガンダムゼロカスタム、ガンダムMk-II(エゥーゴ)、ガンダムMk-II(ティターンズ)、νガンダム、ドム
- ●接着剤いらずの組み立てキット入りラムネ菓子。塗り分け部分用のシール付き。

プレゼント

バンダイから『ザ・ガンダム』を5種1組で3名様にプレゼント！
151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
ファミ通NP編集部「ザ・ガンダム」係
まで住所、氏名、年令、電話番号を書いて官製ハガキで応募してね。このページの感想も書き添えてくれるとうれしいぜ。6月8日消印有効。





材料を厳選した正統派駄菓子の奥深い世界を遊びつくせ！

駄菓子の限りなく広がる世界を味わいながら、食べるだけでなく遊びにも活かしてしまおう、というのがこのコーナー。今月はあんこ玉を紹介するぞ。あんこときな粉の組み合わせが、ついついくせになる正統派お菓子でありながら、人が生まれながらにして持っているギャンブル魂に火をつける、非常に危険な駄菓子でもあるのがあんこ玉だ。キミもこの危険な道に踏み込むか？



大きくいくか、連続を狙うか



あまり知られていないことだが、あんこ玉のパッケージには、変わり玉なしで35個入りの通称『バラ』、変わり玉8個＋52個入りの『連続当て』、変わり玉9個＋大玉9個＋72個入りの『大当て』の3種類がある。変わり玉とはいわゆる“当たり”のこと。これを選ぶと、大当てでは一回り大きい大玉をもらえ、連続当てでは、さらにもうひとつ選ぶことができる。ギャンブル派は連続当てを狙え！

超高級きな粉を堪能しよう



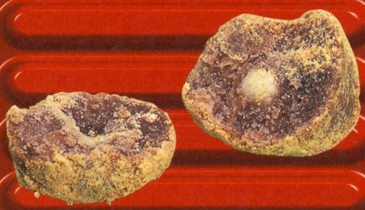
「僕はねえ、自然派だから駄菓子なんか食べてらんないよ。」とか言ってるそんなアナタにはパンチパンチパンチ。さらにキック。なぜならあんこ玉はとってもヘルシーなのだ。添加剤を使っていない上に、自家製のきな粉には厳選した豆を使用。そのきな粉はなんと銀座の某高級和菓子店にも卸しているというから、味は保証付き。いやでも、1日3食あんこ玉とかはやりすぎなので注意してね。

『東No.114ヲ解読セヨ』



大当てと連続当てのパッケージに書かれている謎の文字『東No.114』。バラには書いてないのになぜ？その秘密は変わり玉にあった。バラは通常の食品として扱われるが、変わり玉入りの連続当てと大当ては食品玩具となり、全国玩具規制協会の許可が必要なのだ。『東』とは東京を意味している。だからあんこ玉は東京で114番目に全国玩具規制協会の許可を受けましたよ、ということなのだ。

変わり玉の正体見たり！　糖衣なり



業界では変わり玉と呼ばれる、白い玉が入っている当たりのあんこ玉。変わり玉を引いた喜びが忘れられずに、白い玉を追いかけているうちにプロ野球入りした選手もいるというくらいに、変わり玉はみんなの憧れ。この白い玉を食べていいのかどうか迷った人も多いだろうけど、もう大丈夫。あの玉は薬を包むのに使う、糖衣と同じもので、要は砂糖なのです。でもBB弾の代わりにはならないぞ。

役立つあんこ玉の使い方

●ロージンバッグの代わりに
投手の指先は繊細だ。少しの汗でも投球が狂う。ランナー1、3塁のピンチ、手には汗がびっしょり。なのにロージンバッグがない。そんなときもあんこ玉を持っていれば大安心。高級きな粉で、絶妙な変化球が決まるぞ。

●キジ、犬、サルを仲間に
ハイテク全盛の昨今、岡山以外ではキビ団子を見る機会もめっきり減りました。それでも、キジや犬などの動物を仲間にしたいというアナタは試しにあんこ玉をあげてみましょう。鬼も倒せるかもしれません。



植田のあんこ玉

●製造元／植田製菓
●価格／オープンプライス
（実売10～20円）
500円～1,000円程度で箱売りも
●昭和4年の創業から戦時中の一時期を除いて、70年も作られ続けている駄菓子業界の大御所中の大御所。最盛期には1日2トンものあんこを使うというから、驚きだ。

めざせ! ポケモンピンボールマスター

お家で電車でトイレでブルブル! ところかまわず場所選ばず、振動カートリッジを震わせてる? 今回は図鑑完成に命を燃やすキミのために、ポケモン出現確率表と開発チームインタビューの豪華2本立て掲載だ!

先月のおさらいその1 ポケモンをゲットする方法

赤台、青台ともに、ゲットモードへの入り方は同じ。まず、台の右側にあるライトループにボールを2回以上通し、ゲットライトを点灯させよう。それからゲットモード・スタートホールにボールを入れればいい。これは赤台ならマダツボミの口。青台ならパルシェンの中だ。するとゲットモードに突入! 2分以内に、矢印マークが表示された仕掛けにボールを当て、パネルをすべてめくるべし。そして出現したポケモンに4回ボールを当てれば、ゲットとなる。ポケモンは総勢150匹。赤台、青台の決まった場所でしか出現しないヤツもいるので、下の表をみながらゲット計画を立ててほしい。



⬇ライトループとは、各台の右側にあるレーンのこと。ここに2~3回ボールを通して、ゲットライトを点灯させる。

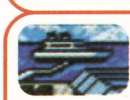
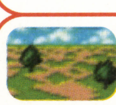
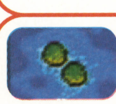
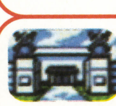


⬅そしてゲットモード・スタートホールへボールを入れろ。ゲットライトの点灯が2個か3個かで、ポケモンの確率が大きく変わる。



赤台

マップ別ポケモン出現確率表

マップ名	No.	ポケモン名	ゲットライト2個点灯	ゲットライト3個点灯	
 マサラタウン	1	フシギダネ	★	★★★	
	4	ヒトカゲ	★★★★★	★	ココだけ!
	16	ポッポ	★★★	★	
	19	コラッタ	★★★	★	
	32	ニドラン♂	★	★★★	
	60	ニョロモ	★	★★★★	
	72	メノクラゲ	★	★★★	
 トキワの森	10	キャタピー	—	★★	
	13	ビードル	★★★★★	★★★	
	16	ポッポ	★★★★★	★★	
	19	コラッタ	★★★★★	★★	
	25	ピカチュウ	★	★★★★★	
 ニビシティ	16	ポッポ	★★	★★	
	21	オニスズメ	★★★★★	★★★	
	23	アーボ	★	★★★★	
	39	プリン	★★★★★	★★★	ココだけ!
	129	コイキング	★★	★★★★	
 ハナダシティ	10	キャタピー	—	★	
	13	ビードル	★★	—	
	16	ポッポ	★	—	
	32	ニドラン♂	—	★	
	43	ナゾノクサ	★★★★★	★	
	54	コダック	★	★★	
	56	マンキー	★★★	★★	
	63	ケーシィ	★★	★★★	
	98	クラブ	★	★	
	118	トサキント	★	★★	
	124	ルージュラ	—	★★★	
 クチバシティ港	16	ポッポ	★	—	
	21	オニスズメ	★	—	
	23	アーボ	★★	★★★★	
	43	ナゾノクサ	★★	★	
	56	マンキー	★★	★	
	83	カモネギ	—	★★★★	
	90	シェルダー	★★★	★★	
	96	スリープ	★★	★★	
	98	クラブ	★★★	★★	
 イワヤマ	19	コラッタ	★	—	
	21	オニスズメ	★	—	
	23	アーボ	★★★	—	
	41	ズバット	★	★★	
	50	ディグダ	★★★	★	
	66	ワンリキー	★	★★	
	74	イシツブテ	★	★★	
	79	ヤドン	★	★★	
	95	イワーク	★	★★	
	100	ビリリダマ	★★★	★★	
	122	バリヤード	—	★★★	
 シオンタウン	16	ポッポ	★★	—	
	23	アーボ	★★	★	
	56	マンキー	★★	★	
	58	ガーディ	★★	★	
	81	コイル	★★	★★	ココだけ!
	92	ゴース	★★★★★	★★	ココだけ!
	104	カラカラ	★	★★★	ココだけ!
	125	エレブー	—	★★★	ココだけ!
	145	サンダー	—	★★★	ココだけ!
 サイクリングロード	19	コラッタ	★★	—	
	21	オニスズメ	★★	—	
	72	メノクラゲ	★★	★	
	84	ドードー	★★★	★★★★★	
	98	クラブ	★★	★	
	108	ベロリンガ	★	★★★★	ココだけ!
	118	トサキント	★★	★	
	129	コイキング	★★	★	
	143	カビゴン	—	★★★	ココだけ!
 サファリゾーン	32	ニドラン♂	★★★★	★★	
	46	パラス	★★★★	★★	
	84	ドードー	★★★★	—	
	111	サイホーン	★★★★	★★	
	113	ラッキー	—	★★★★	
	123	ストライク	—	★★	
	128	ケンタロス	—	★★	
	147	ミニリュウ	—	★★	
 ふたご島	41	ズバット	★	—	
	54	コダック	★	—	
	72	メノクラゲ	★	—	
	79	ヤドン	★	—	
	86	パウワウ	★	★★★★★	ココだけ!
	90	シェルダー	★	—	
	98	クラブ	★	—	
	116	タッツー	★★★★	—	ココだけ!
	118	トサキント	★	★★★★	
	120	ヒトデマン	★★★★	★★★★	ココだけ!
	144	フリーザー	—	★★★	ココだけ!
 グレン島	58	ガーディ	★★★★	★★	
	77	ポニータ	★★★★	★★	
	88	ベトベター	★★	★	
	109	ドガース	★★★★	★★	
	114	モンジャラ	★★	★★★	
	138	オムナイト	—	★★★	ココだけ!
	140	カブト	—	★★★	ココだけ!
 セキエイ高原	21	オニスズメ	★	★	
	23	アーボ	★	★	
	41	ズバット	★★	★	
	66	ワンリキー	★★★	★	
	74	イシツブテ	★★★	★	
	95	イワーク	★★★	★	
	132	メタモン	★★★	★★★★	
	146	ファイヤー	—	★★★	
	150	ミュウツー	—	★★★	

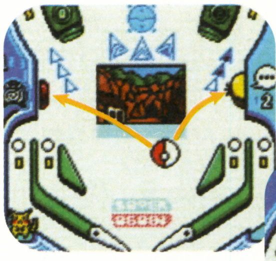
ゲットモードになる前に、ゲットライトがいくつ点灯しているかで、出現するポケモンの確率が変化する。★マークが多ければ多いほど、出現する確率が高いということだ。また、「ココだけ!」マークがついたポケモンは、そのマップでしか出現しないぞ。

先月のおさらいその2 マップ移動方法

マップはエリアで分れていて、最初の1～3回めの移動は、エリア1のマップからランダムで選択される。4～5回めの移動でエリア2のマップが出現し、6回めの移動でエリア3のマップへと到着。そしてつぎからまた、エリア1のマップへと戻る。これの繰り返しだ。

マップを移動するには、ポケモンパネルの右か左にある仕掛けに3回、ボールを当てる。これは赤台ならディグダ、青台ならコダックかニョロモだ。

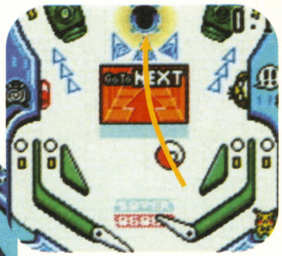
その後、レフトループかライトループにボールを通せば、ポケモンパネル上のボーナスホールが開く。ここにボールを入れると、マップ移動ができる。



⬆まずは欲しいポケモンがいるマップを目指せ。マップ移動するには、ポケモンパネルの左右にある仕掛けにボールを3回当てろ。



⬇右の仕掛けに3回当てたら、ライトループにボールを通すか、ゲットモード・スタートホールに入れればいい。台の右側を攻めまくるわけ。



⬆すると、ボーナスホールがパッカリ開く。ここにボールを入れて、初めてマップ移動が可能となる。まずはこの順番を理解しよう。

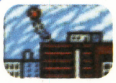
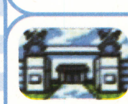


青台

AREA1
（1～3回めのマップ）
●トキワの森●ハナダシティ●イワヤマ
●ニビシティ（赤台）●クチバシティ港（赤台）
●マサラタウン（赤台）●シオンタウン（赤台）
●クチバシティ街中（青台）●お月見山（青台）
●タマムシシティ（青台）●トキワシティ（青台）

AREA2
（4～5回めのマップ）
●サファリゾーン●グレン島
●サイクリングロード（赤台）
●ふたご島（赤台）
●セキチクシティ（青台）
●ヤマブキシティ（青台）

AREA3
（6回めのマップ）
●セキエイ高原

マップ名	No.	ポケモン名	ゲットライト2個点灯	ゲットライト3個点灯	
 トキワシティ	1	フシギダネ	★	★★★	
	7	ゼニガメ	★★★★★	★	ココだけ!
	21	オニスズメ	★	★★	
	29	ニドラン♀	★★★	★★	
	32	ニドラン♂	★★★	★★	
	60	ニョロモ	★	★★	
	72	メノクラゲ	★	★★	
	118	トサキント	★	★★	
 トキワの森	10	キャタピー	★★★★★	★★★	
	13	ビードル	—	★★	
	16	ポッポ	★★★★★	★★	
	19	コラッタ	★★★★★	★★	
	25	ピカチュウ	★	★★★★★	
 お月見山	19	コラッタ	★	—	
	21	オニスズメ	★★	—	
	23	アーボ	★★	★★	
	27	サンド	★★	★★	
	35	ピッピ	—	★★★★★	
	41	ズバット	★★	★★	
	46	パラス	★★	★★	
	54	コダック	★	—	
	74	イシツブテ	★★	★★	
	98	クラブ	★	—	
	118	トサキント	★	—	
 ハナダシティ	10	キャタピー	★★	—	
	13	ビードル	—	★	
	16	ポッポ	★	—	
	32	ニドラン♂	—	★	
	52	ニャース	★★★	★★	
	54	コダック	★	★★	
	63	ケーシィ	★★	★★★	
	69	マダツボミ	★★★★★	★	
	98	クラブ	★	★	
	118	トサキント	★	★★	
	124	ルージュラ	—	★★★	
 クチバシティ街中	16	ポッポ	★	—	
	21	オニスズメ	★	—	
	27	サンド	★★	★★★★	
	52	ニャース	★★	★	
	69	マダツボミ	★★	★	
	83	カモネギ	—	★★★★	
	90	シェルダー	★★★	★★	
	96	スリープ	★★	★★	
	98	クラブ	★★★	★★	
 イワヤマ	19	コラッタ	★	—	
	21	オニスズメ	★	—	
	27	サンド	★★	—	
	41	ズバット	★	★★	
	50	ディグダ	★★★★	★	
	66	ワンリキー	★	★★	
	74	イシツブテ	★	★★	
	79	ヤドン	★	★★	
	95	イワーク	★	★★	
	100	ビリリダマ	★★★	★★	
	122	バリヤード	—	★★★	
 タマムシシティ	16	ポッポ	★★	—	
	35	ピッピ	—	★★	
	37	ロコン	★★	—	
	43	ナゾノクサ	★★	—	
	52	ニャース	★★★	—	
	56	マンキー	★★★	—	
	58	ガーディ	★★	—	
	63	ケーシィ	—	★★	
	69	マダツボミ	★★	—	
	123	ストライク	—	★	
	127	カイロス	—	★	
	133	イーブイ	—	★★★	ココだけ!
	137	ポリゴン	—	★★★	ココだけ!
	147	ミニリュウ	—	★★★	
 セキチクシティ	48	コンパン	★★	★★★★	ココだけ!
	98	クラブ	★★★	★	
	102	タマタマ	★★	★★★★	ココだけ!
	115	ガルーラ	★★	★★★★	ココだけ!
	118	トサキント	★★★	★	
	129	コイキング	★★★★	★★	
 サファリゾーン	29	ニドラン♀	★★★★	★★	
	46	パラス	★★★★	★★	
	84	ドードー	★★★★	—	
	111	サイホーン	★★★★	★★	
	113	ラッキー	—	★★★★	
	127	カイロス	—	★★	
	128	ケンタロス	—	★★	
	147	ミニリュウ	—	★★	
 ヤマブキシティ	16	ポッポ	★★	★	
	23	アーボ	★★★	★	
	27	サンド	★★★	★	
	37	ロコン	★	★	
	43	ナゾノクサ	★★	—	
	52	ニャース	★	★	
	56	マンキー	★	★	
	58	ガーディ	★	★	
	69	マダツボミ	★★	—	
	106	サワムラー	—	★★★	ココだけ!
	107	エビワラー	—	★★★	ココだけ!
	131	ラプラス	—	★★★	ココだけ!
 グレン島	37	ロコン	★★★	★	
	77	ポニータ	★★★★★	★★	
	88	ベトベター	★★	★★	
	109	ドガース	★★★★	★★	
	114	モンジャラ	★★	★★★	
	126	ブーバー	—	★★★	ココだけ!
	142	プテラ	—	★★★	ココだけ!
 セキエイ高原	21	オニスズメ	★	★	
	27	サンド	★	★	
	41	ズバット	★★	★	
	66	ワンリキー	★★★	★	
	74	イシツブテ	★★★	★	
	95	イワーク	★★★	★	
	132	メタモン	★★★	★★★★	
	146	ファイヤー	—	★★★	
	150	ミュウツー	—	★★★	

ポケモンピンボール開発チームインタビュー

ポケモンピンボールを製作した株式会社クリーチャーズと株式会社ジュピターは、『マリオのピクロス』なども手がけてきた名コンビ。今回、製作チームのメインメンバー3人にゲームについてお話をうかがってみた。



振動カートリッジの企画から開発が始まった

――まずはゲーム開発のきっかけと、かかった期間をおうかがいしたいのですが。

石原　10人弱くらいの開発チームで、1年2ヵ月くらいかかりました。最初にGB振動カートリッジを使った新しいゲームを作るという企画がありまして、そこからピンボールが採用されたんです。最初は3～4ヵ月くらい。長くても半年くらいでできるかな、なんて思ってたんですが、けっきょく1年以上かかっちゃいましたね。

――ピンボール台は最初から2種類企画されていたのですか？

石原　いや、じつはピンボール台は3、4台作りたかったんですよ。しかし途中で力尽きたというか。プログラム的に、データさえ増やせば台が増える、というモノではないので、あまり長引かせると際限なく時間を食ってしまうんです。最後の段階でだいぶ仕様をはしょっちゃいまして。

後藤　もう1台、緑台ってのがありましたよね。台中央のギミックが回転するってのをやろうとしてたんです。でも仕掛けが大きくなりすぎちゃってけっきょく間に合わなくて……。

石原　ミュウツーステージも、あれはもっと複雑だったんですよ。赤台、青台に匹敵するくらい大きなフィールドで、いくつかの条件をクリアーしないとミュウツーが倒せない、といった感じで。でもこれもやってると発売日が間に合わないと。最後の最後でシンプルにしちゃいました。

――赤台、青台の難易度の違いは意識しながら作られたんですか？

後藤　最初は赤台を簡単にするつもりだったんです。先に赤台をデザインしたので、ピンボールのスタンダードなおもしろさは赤台に詰め込まれています。その結果、要素が少ない分、青台が簡単になってしまったかもしれません。スコアも青台の方がたくさん取りやすいですよね。

新旧ゲームボーイへの対応がもっとも大変だった

――みなさんの現在のハイスコアはどれくらいなんですか？

寺本　赤台で30億点です。

後藤　僕は赤台で10億点くらい。青台だと7億点かな。じつは青台のほうはあまりやってないんで、スコア悪いんです。

石原　ここにいる連中はみんなヘタなんですよ。私も赤台だと5億点くらいかなー。ただね、10億点超えたあたりから、ガッと状況変わりますんで。

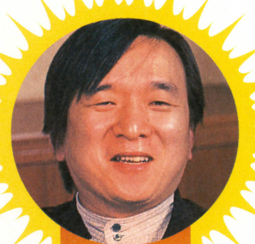
寺本　そうですね、ミュウツーステージが出てきたあたりで、ひとつのヤマ場みたいな感じになるんですよ。ここを抜ければ、一気にいきます。それ以上になると、もう耐久レースですよね。

――そうなってくると、途中でプレイ状況をセーブできるのはありがたいですね。

石原　今回のピンボールでやりたかったことのひとつが、これなんです。つまり途中の状態を完全にセーブできること。ゲームボーイのような携帯ゲーム機の場合、これがないとものすごいフラストレーションたまると思うんですよね。ですから、この機能は最後まで最優先で進めていきました。

――ゲーム中の仕掛けやギミック、難易度はどうやって決定されたのでしょう。本物のピンボールは参考にされましたか？

後藤　まずはじめに台のデザインがありまして、そこにみんなでいろいろなアイデアを詰め込んでいきました。ピカチュウは最初からあの形（電撃でボールをセーブする）で決定してたんですが、ほかはあとからアイデアとして追加されていったんです。ゲームの難易度については、だいぶまわりから難しいといわれて、これでも簡単にしたほうなんですよ。でもゲーム中ではフリッパーの長さに比べるとボールが大きめになっているので、慣れればかなり長時間プレイできると思うんですが。



石原恒和

株式会社クリーチャーズ　代表取締役
ポケモンピンボールのメインプロデューサー。チームの牽引役で全体のまとめなどを担当。物腰丁寧な紳士。



後藤浩之

株式会社ジュピター　デザイナー
ピンボール台のデザインや、プログラムに近い部分でのグラフィックを担当。人当たりのよい紳士。



寺本憲明

株式会社ジュピター　シニアプログラマー
チーフプログラマーとして、ポケモンピンボール全体のプログラムを管理、統括。物静かな紳士。

寺本　あれ以上ボールを小さくすると、ゲームボーイじゃ目でボールが追えなくなってしまうんです。ゲームボーイカラーになって本体性能が上がって、液晶の残像とかもなくなってるんですが、ポケモンピンボールは昔のゲームボーイでも十分遊べるように作りましたから。昔のゲームボーイは残像がかなりひどくて、これについてはいくつかの工夫はしてるんです。そのひとつがボールが大きいこと。

石原　ボールが大きいのはもうひとつ理由があります。振動カードリッジで、ピンボールをやるときに台を揺らしたりとか、衝撃が伝わる感じとか、そういったリアル感をうまく再現したかった。そこでボールを従来のピンボールよりもずっと大きく、速度も速くしたんです。これでボールにずいぶん重量感が出たと思います。

――なるほど、振動カートリッジでピンボールのリアルさを再現したかったと。

石原　そうなんです。振動や台揺らしなどをゲームに反映させていった段階で、ティルト（台を揺らしすぎてフリッパーが停止）をなくしました。ピンボールとしてリアルなものを作るならば、ティルトもキチンと再現させる、という方法もあった。しかし開発の途中から、そういうリアルさがゲームとしておもしろくないんだったら外してしまえ、となりまして。リアルなピンボールを目指しつつ、実際のピンボールとはちょっと違う新しい遊びになるようなものを、どこまで作れるか。今回はそういった部分への挑戦でした。

純粋にハイスコアを競い合って欲しい

――開発サイドから"ここは見て欲しい"という部分を教えてください。

石原　小さな技の積み重ねをちゃんとやっていけば、ハイスコアにつながっていくんで、そういったきめ細かい部分を楽しんでほしいです。たとえばピカチュウの位置や、ライトの点灯がフリッパーのボタンで移動したりするとか。あと、図鑑で150匹を完成させろ、というのは予備的な目的で、我々としてはとにかくハイスコアを目指せ！　というゲームにしたかったんです。ちょっと図鑑の完成を主軸に置きすぎちゃったかな、と思ってます。だから、本当は目指せ10億点！　というイメージが伝えたかった部分なんですね。純粋にハイスコアで勝負してほしい。そのスコアを友人に自慢できるように、赤外線でデータを送信する仕掛けも作ったんですから。

――けっこうハードなゲームなんですね。

石原　ちなみに開発当初は150匹も入れる予定はなく、30匹くらいにしとこうか、なんていってたんですよ。

――なるほど。それでは開発に際して、苦労した点などを教えてください。

寺本　やっぱり昔のゲームボーイといまのゲームボーイカラー、両方に対応するというのがかなりキツかったですね。いちおう昔のモノクロゲームボーイで遊ぶと、ボールを二重に表示させて、残像が出にくいようにしてるんですよ。モノクロとカラーでは、キャラクターの転送関係とか、全部プログラムが違いますから。

石原　これが大変で。苦労は見えないところで意外と多かったですね。

寺本　最初はモノクロもカラーも、できるだけ共通でプログラムを作ってたんです。でも途中からどうしてもできない、ということになって。逆に今回はモノクロのゲームボーイに対応させるために、倍速のクロックとか、そういったゲームボーイカラーの新機能をぜんぜん使ってないんです。このへんを次回では使ってみたいですね。

後藤　ゲームボーイカラー専用なら画像メモリー容量も倍あるんで、これは開発サイドにしてみるとすごく嬉しいですね。キャラクターの反転も使えるようになりますし。

寺本　今回はなにか新しいギミックを足そうとすると、まずモノクロのゲームボーイのメモリーを考えて、空いていれば足すという感じでしたから。

石原　決まったドット数の中で、ポケモンのスケールを統一させようかどうか悩みましたし。いまでもユーザーの方に進化したポケモンもアニメーションしてほしかった、なんて言われるとツライですね。

後藤　あと僕は今回ゲームボーイカラーに初めて挑戦したんですが、色調整で思ったより苦労しました。液晶でのカラー表示感覚が、慣れるまで大変でしたよ。

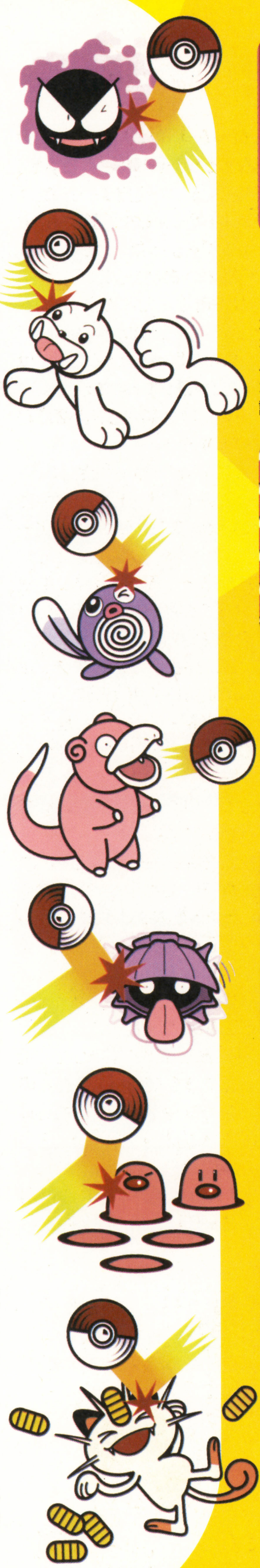
――全国のユーザーに、どんなふうにプレイしてもらいたいですか？

石原　やっぱりハイスコアを目指して欲しいです。ストイックに。ぜひ赤外線で自分のハイスコアを友人に送信して、悔しがらせてください。

寺本　じゃ僕は、逆にすべてのポケモンを集めて、図鑑を完成させてください、と言っておきます（笑）。

後藤　プレイに余裕が出てきたら、台上で動いているポケモンたちの細かい動きも、ちゃんと見てくれると嬉しいです。

（1999年4月26日東京・任天堂にて収録／構成：編集部）



ポケピン小ワザ集



ポケモン図鑑のアニメーション

ポケモン図鑑でスタートボタンを押すと、ポケモンによってはアニメーションを始める。どんなポケモンが動くかは、いろいろ試して探してみよう。



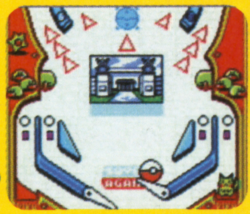
ポケモン図鑑完成で王冠マークが！

すべてのポケモンを集め、ポケモン図鑑を完成させると、ハイスコア画面の一番上に、王冠のマークが表示されるようになる。友だちに見せて自慢してやれ。



SAVERライト点灯ならミスも大丈夫！

SAVERライトが点灯しているときは、ボールがアウトにならない。ゲームスタートの最初の20秒間やゲットモードに突入したりすると、ライトが点灯する！



エクストラボールでAGAINライトが点灯！

スロットなどでエクストラボールをゲットすると、フリッパーの間にあるAGAINライトが点灯。これでアウトになっても、ボールの残り数が減らないのだ！



ラストバイブルの対戦やってますか？　ぜひやりましょう。対戦は、合体を繰り返し、強力に練りあげた魔獣たちと、苦労してレベルを上げ、装備を固めた主人公キャラクターの晴れ舞台。また、友人やライバルとしのぎを削る決戦場でもあります。隙あらば『ラストバイブル』『ラストバイブルII』ユーザーに対戦を申し込む、それが義務であり正しいユーザー像であります。しかし、対戦を申し込んでおいて自分が負けてしまうのはとても悔しい。できることなら勝ちたい。勝ち続けたい。そんな人に贈るバイブル"超・対戦ノート"、対戦の際にはつねに携帯し、ぜひ勝率を上げてください。

対戦で勝ちたい人のための ラストバイブル ラストバイブルII 超・対戦ノート

対戦LastBible

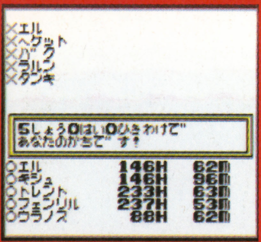
主人公と仲魔による個人対戦

シナリオモードで育てた主人公、仲魔にした魔獣の中から5体の対戦キャラクターを選び、それぞれ1対1で戦わせる対戦モード。参加させる魔獣をどういう順番で戦わせるかがポイントで、いかに相手の順番を読み、苦手とする魔獣をぶつけるかが勝利のポイント。力の差よりも組み合わせが重要になってくるのだ。

ルール
- さきに相手のHPを0にした方が勝ちとなる
- 5回連続で1対1の試合を行い、その勝ち数を競う



相手のレベルが高くても所持魔法や弱点を知っていれば勝つ糸口をつかめる。



試合は5回勝負で行われる。1、2回なら負けても問題はない。

対戦LastBibleII

ふたつの対戦ルールが選べる

『ラストバイブルII』の対戦モードでは『I』の個人対戦のほか、新たにタッグ戦が加わった。5人の対戦キャラクターを選択するところまでは同じだが、戦闘中いつでも対戦キャラクターを交代させることが可能で、5人のうち誰かひとりでもHPが0になるとチーム全体が負けとなる。もちろん相手のキャラクターの弱点に合わせてこちらのキャラクターを交代する、ということも必要だ。つまり、対戦キャラクターを交代するタイミングが勝負のポイントとなってくる。

個人対戦　ルール
- 5回連続で試合を行い、勝ち数を競う。『ラストバイブル』の対戦と同じモード。



基本的に相手の魔獣が苦手とする魔獣、キャラクターをぶつけるのが勝利への道だ。強力な魔獣を使い、力のみで攻めるのもいいだろう。

タッグ対戦　ルール
- 対戦キャラクターの入れかえが可能、ひとりでもHPが0になれば終了。



HPが少なくなったらすぐ魔獣交代、誰かひとりでも倒れるとその場で負けになってしまう。どんな戦況にもたえられるチームを作ろう。

対戦キャラクターの選抜

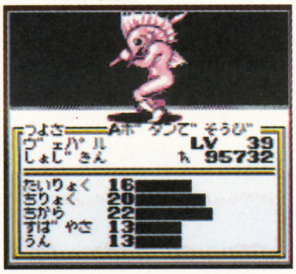
―魔獣と人間の特性を把握しよう―

魔獣

キャラクター特性をつかめ

『ラストバイブル』では、魔獣のレベルは固定されており、基本的にパラメーターを変化させることはできない。つまり、合体や会話などで最初から強い魔獣をさがし、仲間にすることが勝利への近道となる。ただし勝利へのステップはこれだけではない。アギ系の魔法ではダメージを受けず、場合によってはHPを回復してしまうなど、魔獣によっては魔法に対し耐性をもっているものもいる。どの魔獣がどの魔法に対して耐性をもっているか、それを知ることも勝利への重要なポイントだ。

レベルは固定



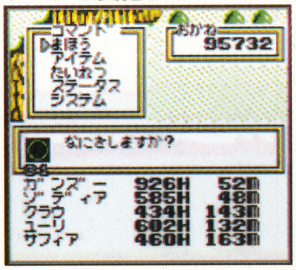
弱い魔獣を育てるのは不可能。よって、できるだけ強い魔獣を捕まえる、または合成する。これが勝利のポイントだ。

魔法耐性



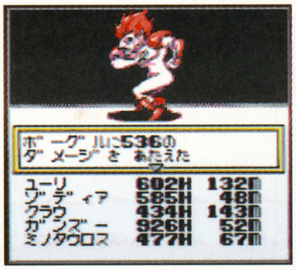
相手のチームがアギ系の魔法を得意とするならば、こちらはアギに耐性をもつ魔獣でチームを組み、相手の魔法を無効化する。

レベルが変化する



レベルは高ければ高いほど有利。ストーリーモードでひたすら戦闘を繰り返そう。能力を上げ、強化するのだ。

特殊な魔法を持つ



『ラストバイブルⅡ』では月齢によって威力が変化する魔法がある。月齢はつねにチェックしておきたいパラメーターだ。

魔獣と違い、レベルを上げることで限りなく強くなっていく(限度はあるが)のが人間だ。対戦で使用するまえに全力を尽くし、とにかくレベルを上げていくのが対戦でのポイントである。なお、魔獣のようにキャラクター固有の魔法耐性はないが、ストーリーモード後半で手に入る防具の中には魔法耐性をもつモノがいくつかあるので、魔法耐性をつけたければ装備しよう。

レベルを上げれば最強だ!

人間

魔獣に武器を装備させよう

『ラストバイブルⅡ』に限り、魔獣に武器防具を装備させて攻撃力、防御力を上げることができる。装備できる魔獣は限られてくるが、装備するとしないとでは能力が大きく変わってくる。防具によっては魔法耐性を持つものもあり、例えレベルの高い相手でも五分に戦えるほどの威力をもつ。強力な武器、防具を装備させよう。



剣は人型の魔獣しか装備できないなど制限はされているが強力である。

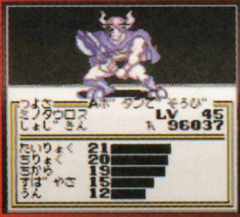
戦局を左右する魔法の使いかた

いざ対戦となった場合、自分の仲魔の中から対戦に出す魔獣を選ぶわけだが、ここで重要となってくるのが魔獣を選ぶ基準。個人対戦ならば、ひたすらレベルの高い魔獣を選ぶだけでもそれなりに勝てるが、タッグ対戦の場合は魔法の有無が勝敗の重要なポイントとなってくる。108ページから始まる魔法をもつ魔獣一覧をチェックしよう。

対戦のまえには必ず宿屋へ行こう

対戦モードでは、セーブした状態のまま戦わなければならない。つまり、ボス戦の直後などでセーブしたときキャラクターのHPとMPが極端に減っていた場合、その状態のまま対戦キャラクターとして使用しなくてはならないのだ。これはあきらかに不利な条件となるので対戦前には必ず宿屋でキャラクターを回復しておこう。

パワー重視



ひたすら力のみ、回復など考えず自分のHPが0になる前に相手のHPを0にする。レベル差が大きい場合は一瞬で勝負がつく。短期決戦型。

魔法重視



HPが減ったら回復、相手を眠らせたり戦闘開始直後にこちらの攻撃力などを上げて効率よく攻撃をしかける。多少なら相手のレベルが高くても対処できる。

対戦魔法のテクニックを学べ!!

魔法で勝負!!
対戦お役立ち魔法リスト

自分が作り上げたキャラクターの能力だけが勝負の対戦では、味方側の魔獣がどんな魔法を所持してるかによって勝敗が決まる。ここでは対戦には欠かせない重要な魔法を中心に、戦況を有利に運べるさまざまな魔法を紹介していこう。対戦だけに限らず、ストーリーモードの戦闘時にも役に立つので、ぜひ参考にしてほしい。

重要度NO.1

HP回復魔法

名称	消費MP	効果 (ラストバイブル) (ラストバイブルⅡ)
ディ	4	味方単体のHPを20回復
	4	味方単体のHPを40回復
ディアマ	8	味方単体のHPを250回復
	12	味方単体のHPを250回復
ディアマハン	25	味方単体のHPを999回復
	25	味方単体のHPを900回復
メディ	10	味方全体のHPを15回復
	10	味方全体のHPを30回復
メディア	28	味方全体のHPを200回復
	無	無
メディアマ	無	無
	28	味方全体のHPを190回復
メディアハン	50	味方全体のHPを400回復
	50	味方全体のHPを400回復

■メディアは『Ⅰ』、メディアマは『Ⅱ』のみに存在する魔法。ただし効果は同じ。

対戦の戦闘方法はターン制で行われ、す速さのパラメーターが高い相手が先制となる。勝敗はどちらがより多くのダメージを与えるかによって決まるので、後攻に回った方は能力差がない限り不利となってしまう。そこで、不可欠となってくるのがHP回復魔法だ。回復魔法には対象が単体のものと全体のものがあるが、この場合はどちらでも可。回復魔法があるかないかで、戦況は大きく変わってくるので対戦に参加させる魔獣の所持魔法は、必ず確認しておこう。

★VSテクニック：ダメージ回復で長期戦へ★

対戦相手が回復魔法を持っていないなら、長期戦に持ちこむ戦法が有効だ。戦闘開始直後のターンで相手の攻撃力を探り、2回以上耐え切れるようなら、相手のHPを減らしながら回復していこう。ただし、その際には残MPの量を確認しながら戦っていくこと。



回復量、消費MPの量を考えると味方単体回復の"ディアマ"が、使い勝手がいい。

敵と味方の能力を操作

サポート魔法

<ラストバイブルの魔法>

名称	消費MP	効果
ラクカジャ	8	味方全体の防御力を上げる
タルカジャ	15	味方全体の攻撃力を上げる
ラクンダ	10	敵1グループの防御力を下げる
ラクンダック	20	敵全体の防御力を下げる

<ラストバイブルⅡの魔法>

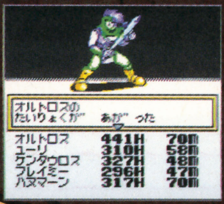
名称	消費MP	効果
ビタルジャ	4	味方全体の体力を2倍にする
イントジャ	4	味方全体の知力を2倍にする
ストラジャ	4	味方全体の力を2倍にする
デクスジャ	4	味方全体の敏捷力を2倍にする
ビダルダ	4	敵1グループの体力を2分の1にする
ストラダ	4	敵1グループの攻撃力を2分の1にする
デクスダ	4	敵1グループの敏捷力を2分の1にする

どんなに戦闘を繰り返しても経験値の入ることのない魔獣たちは、仲魔になった時点で能力値が固定されている。この固定パラメーターを一時的にアップダウンさせることができるのが、左のリストにある魔法だ。なかでも有効なのが攻撃力を上げる魔法。『Ⅱ』にある知力アップや敏捷力アップの魔法なら、魔法威力や行動順まで操作することができる。これらのサポート魔法は、対戦だけでなくストーリーモードのボス戦にも欠かせない。所持する魔獣は比較的多いので、108～109ページのリストをチェックしてみよう。

★VSテクニック：バトル開始直後に使用★

サポート魔法を使用するタイミングは、戦闘開始直後がベスト。攻撃力か防御力を操作できる魔法があれば、レベル差が大きい相手でも倒すことができるはずだ。その場合に使用する魔法は、味方対象のものと敵対象のもの、どちらでも構わない。対戦相手と自分のキャラクターの戦力差を、よく見極めたうえで使用していこう。





敵、味方のどちらの能力値を操作しても、効果は同じ。数値パラメーターが上下し、力の差を大きく、または小さくできる。

大ダメージを狙え

攻撃魔法

4つの属性に分別される攻撃魔法は、物理攻撃に勝るとも劣らない威力を持っている。とくに対戦相手の防御相性が反属性だった場合の、威力はばつぐん。一撃で倒すことができる。ただし、なかには特定の属性魔法攻撃を無効化したり吸収してしまう魔獣もいるので要注意。自分の魔獣がどんな相性を持っているかは、ストーリーモードの通常戦闘で調べてみるとよいだろう。特定の属性に弱い魔獣は、なるべく対戦に参加させないようにしたい。

★VSテクニック：相手の相性を見極める★

魔獣の防御相性は、ゲーム中のステータス画面で確認できない。所持魔法との関係もないので、相性を確かめるには一度戦ってみるしかないというわけだ。対戦では、まず最初のターンに消費MPが少ない魔法を使用して、相手にダメージが与えられるかを確認していこう。もし、対戦相手が自分の魔獣の魔法を無効化するようなら、すぐに物理攻撃かべつの魔法に切りかえること。攻撃力が高いなら、初めから物理攻撃を仕掛けていくのも手だ。また、魔法が得意な相手にはMP吸収の“マカランダ”も有効。

ムドやムドオンは、一撃で敵を倒すことができる。自分の魔獣が所持していたら、どんどん使っていこう。



■リスト中の※印がついている“アギ”シリーズの魔法は火の属性をもつ攻撃魔法、このほかに氷属性の“ブフ”、雷属性の“ジオ”、衝撃属性の“ザン”シリーズなど属性の違う魔法も存在する。これらは“アギ”シリーズと同じく、その威力と消費MPにあわせて“ブフラオン”“ジオダイン”など名前を変えていく。それぞれの消費MPと威力はリスト中の炎属性魔法の“アギ”シリーズと同じ。

名称	消費MP	効果 （ラストバイブル） （ラストバイブルII）
※アギ	2	敵単体に20のダメージ
	2	敵単体に20のダメージ
※アギラ	5	敵1グループに40のダメージ
	5	敵1グループに40のダメージ
※アギラオン	12	敵全体に80のダメージ
	14	敵全体に80のダメージ
※アギラマ	18	敵1グループに140のダメージ
	17	敵1グループに150のダメージ
※アギダイン	25	敵全体に180のダメージ
	25	敵全体に200のダメージ
ムド	12	敵1グループを呪い殺す
	12	敵単体を気絶させる
ムドオン	18	ムドの強化版
	18	敵1グループを気絶させる
マカランダ	0	敵単体のMPを奪い取る
	0	敵単体のMPを奪う

敵の動きを止める

バッドステータス魔法

右のリストにある“プリンパ”以降の魔法は、すべて相手の動きを封じる効果を持つ。これらのバッドステータスには、それぞれ回復魔法が存在するが、1対1の対戦では回復してくれる仲魔がいないので、一度食らってしまうと自動的に回復するまで一切の行動ができなくなってしまう。自分の魔獣がバッドステータス魔法を所持している場合は、積極的に使用していこう。

★VSテクニック：成功確率はイマイチだが……★



『ラストバイブルII』の麻痺状態にさせる魔法、“パララ”は消費MPが少なく使い勝手がいい。

バッドステータス魔法の弱点は、成功確率がやや低めなこと。とはいえ、何度も挑戦していれば成功するので、あきらめずにチャレンジしてみるといだろう。一度効いてしまえばこっちのもの、相手が行動不能になっている間にガンガンHPを減らしていけばいい。とくに強力な魔法を使用してくる相手や回復魔法を持つ相手には、魔法封じの“マカジャマ”が有効だ。状況に応じていろいろと使い分けていこう。

■リスト中の※印がついている魔法は『I』のみに存在する魔法。※※は『II』のみに存在する魔法。

名称	消費MP	効果 （ラストバイブル） （ラストバイブルII）
※マカジャミン	11	敵全体の魔法を封じる
※※マカジャミル	11	敵全体の魔法を封じる
プリンパ	4	敵1グループを混乱させる
	5	敵1グループを混乱させる
※マリンカリン	7	敵全体を混乱させる
※※プリンフル	14	敵全体を混乱させる
ドルミン	5	敵1グループを眠らせる
	4	敵1グループを眠らせる
ドルミナル	8	敵全体を眠らせる
	8	敵全体を眠らせる
※テンタラフー	10	敵1グループを混乱+催眠
※※パララ	5	敵1グループを麻痺させる
※※パララル	5	敵全体を麻痺させる
※※マカジャマ	5	敵1グループの魔法を封じる

キャラクターだけの特殊魔法

主人公などのキャラクターをある程度育て上げたら、ぜひ使っていきたいのが右のリストの魔法。これらはストーリーモード中のイベントで修得する魔法で、威力がズバ抜けて高い。“ランカ”系の魔法は、それぞれ特定の回数唱えることによって発動するという特殊なものだ。また、中には月齢によって威力が変化する魔法もある。対戦を行うタイミングを見計らって、うまく利用していこう。キャラクターは魔獣に比べると修得する魔法の種類が多いので、対戦ではかなり活躍してくれるぞ。

<ラストバイブルの魔法>

名称	消費MP	効果
ランカ	1	連続使用で敵全体に300のダメージ
ランカム	2	連続使用で敵全体に480のダメージ
ランカイン	3	連続使用で敵全体に999のダメージ
スターダスト	25	敵全体に250のダメージ

<ラストバイブルIIの魔法>

名称	消費MP	効果
ランカ	1	連続使用で敵全体に250のダメージ
ランカム	2	連続使用で敵全体に450のダメージ
ランカイン	3	連続使用で敵全体に1000のダメージ
ムーンライト	10	敵全体にダメージ。月齢によって威力が変化

魔法を持つ魔獣一覧

完璧な対戦チームを作れ!!

『ラストバイブル』『ラストバイブルⅡ』に登場し、仲魔になる魔獣。さらにその中で何らかの魔法を使える魔獣をセレクトし、そのすべてを表にしてみた。バランスのいい対戦チームを作るとき、相手の魔獣がどういった魔法を持っているかわからないときにこの表を参考にしよう。表は"攻撃魔法"、"回復魔法"、"その他魔法"と魔法のタイプを3つに分類している。いま自分がどの魔法を必要としているのか、それを整理してから見てほしい。なお、下で紹介している8体は、仲魔にできる魔獣の中でもとくにレベルが高い魔獣たち。ぜひ仲魔にしてもらいたい。

■攻撃魔法のみを持つ魔獣

回復手段がないので、魔法、または力による短期決戦を要求される。より強い魔法、力を持つほうが有利だ。

ラストバイブル

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
バク	4	20	18	5	10	アギ　ザン
へびおんな	41	302	86	15	82	アギラオン　ビルラ　ムドオン
オルトロス	40	285	50	19	80	アギラマ　ランカ　火炎
ワイアーム	48	395	96	21	95	アギラマ
キマリス	8	34	18	9	17	ザン　ザンマ（弱）
スフィンクス	38	281	63	15	81	ザンマ(強)
ガルーダ	34	262	40	19	72	ジオラオン
ゼノン	55	476	92	21	112	ジオラマ　マヒ
タムズ	6	24	20	5	13	ブフ　ブフラ
コボルト	8	30	20	7	14	ブフ　ブフラ
ヘケット	2	14	12	5	6	ブフ
ルシフェル	85	7560	255	33	190	ブフダイン　ランカ　ランカイン　MP吸収
サソリおとこ	37	285	48	19	90	ブフラ　ブフラオン　冷気
スコルピオ	45	362	74	19	86	ブフラマ　ブフラオン
スザク	57	493	154	19	112	ブフラマ　ムドオン
ケルベロス	40	285	50	19	80	ブフラマ　ランカ　冷気
ディーバ	52	433	74	19	98	ブフラマ
グリフォン	17	98	30	11	37	ムド　火炎
ニケー	53	444	138	15	103	ムドオン　アギラオン
シヴァ	70	600	192	25	128	ムドオン　ジオラマ
ストーンカ	12	53	20	9	23	アギラオン
サラマンダ	42	311	140	17	100	アギラマ　アギラオン　火炎
バアル	70	5400	234	23	160	ムドオン　ブフダイン　MP吸収

ラストバイブルⅡ

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
ワーム	2	20	29	10	8	アギ　アギブレス(単体)
ツチグモ	3	50	16	12	9	アギ　アギブレス(単体)
ゴブリン	5	60	20	14	10	アギ　アギブレス(単体)
ストーンカ	26	271	30	51	33	アギラ　ジオブレス(単体)
フェンリル	55	580	55	102	66	ジオダイン　ムドオン　パニック
ガネーシャ	55	637	101	87	52	ジオダイン　ムドオン　パニック
アトラス	37	392	82	60	37	ジオラマ　リカーム　ジオブレス(グループ)
ガルーダ	41	374	60	72	46	ジオラマ　リカーム　ジオブレス(グループ)
コカクチョウ	42	462	76	65	39	ジオラマ　リカーム　ジオブレス(グループ)
アルキオネス	45	467	95	71	43	ジオラマ　リカーム　ジオブレス(グループ)
ティアマット	45	500	116	85	56	ジオラマ　リカーム　ジオブレス(グループ)
ジン	49	490	72	73	42	ジオラマ　リカーム　ジオブレス(グループ)
オーガ	5	60	36	16	12	ブフ　ポイスディ　ザンブレス(単体)
シトリ	17	173	31	36	23	ザンマ　マカランダ　ポイズン

■回復魔法のみを持つ魔獣

力でひたすら攻撃し、自分のHPが減ったら回復、そういった長期戦が可能なのがこのタイプだ。相手のHPをじわじわ減らすのだ。

ラストバイブル

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
クリーチャー	30	230	75	17	68	ディアマ
バンシー	16	95	43	11	35	ディアマ　ポイスディ
スウ	49	380	144	15	94	ディアマハン　メディアハン
トレント	31	233	63	11	70	ポイスディ　ディアマハン　MP吸収
ケルピー	15	81	35	13	30	マカランダ　ポイスディ　MP吸収
ワイバーン	51	422	96	17	108	リカーム　メディアハン

ラストバイブルⅡ

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
ワードック	15	184	38	30	19	ディアマ　ポイスディ　メディアマ
ウーズ	16	155	28	28	18	ディアマ　ポイスディ　メディアマ
アクアンズ	21	219	37	36	21	ディアマ　ポイスディ　メディアマ
ユニコーン	44	430	43	77	50	ディアマ　ポイスディ　メディアマ

■その他の魔法のみを持つ魔獣

相手の防御力を下げたり、動けなくしてしまう魔法をもつ魔獣。タッグ戦などでその力を発揮してくれるだろう。

ラストバイブル

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
シルフィー	32	278	126	19	75	ドルミナール　マリンカリン　ラクンダック　混乱
ヌエ	36	279	84	17	79	ラクンダック　ビルラ　ラクカジャ　毒
イクスオウル	22	147	47	13	45	ラクンダック

ラストバイブルⅡ

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
ノッカー	8	92	32	18	13	マカジャマ　パララ　パララディ　デスタッチ
タンキ	16	158	20	32	21	マカジャマ　パララ　パララディ　デスタッチ
ガミジン	19	205	24	40	26	マカジャマ　パララ　パララディ　デスタッチ
アポリオン	24	225	36	38	24	マカジャマ　パララ　パララディ　デスタッチ
リリム	26	307	55	45	28	マカジャマ　パララ　パララディ　デスタッチ
ウゴバチ	35	355	54	54	32	デクスジャ　リカーム　デスタッチ
チィンロン	37	420	101	72	48	ドルミナル　デクスダ　ストラダ　スリープ
ドリアド	17	204	51	34	22	マカジャミル　ストラジャ　パライズ
コカトライス	20	208	36	42	27	マカジャミル　ストラジャ　パライズ
バシリスク	36	331	54	64	41	マカジャミル　ストラジャ　パライズ



フェンリル

北欧神話に登場する巨大な狼。その名前は「地を揺るがす者」という意味を持つ。相手を混乱させるパニックに加え、ジオダインなど強力な攻撃魔法を持っている。武器は装備できないが強力な魔獣だ。



タゴン

聖書などに登場するカナアンの神。魚の下半身に人間の上半身を持つ。クトゥルー神話にも登場している。使い勝手のいい特殊攻撃スリープに加え、回復魔法メディアハンを持つ。持久戦にその力を発揮してくれるだろう。



フェニックス

炎の中でよみがえるエジプトの不死鳥。死が近づくと、自ら火に飛び込んで若鳥となって復活するといわれている。パニックやデスタッチなど使い勝手のいい特殊攻撃を持ち、爪系の武器を装備させることができる。



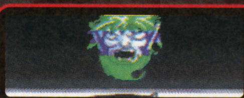
ガネーシャ

インド神話に登場する破壊神シヴァの息子。あらゆる障害を防ぎ、富をもたらすといわれている。数多くの防具や武器などを装備でき、パニックなどの特殊攻撃も使いこなす。強力な魔獣である。



タイタン

ギリシア神話に登場する巨人族の1種族、正しくは"ティターン"という。巨人族の中で、もっとも優秀だとされ、本来は神であったともいわれている。魔法や特殊攻撃はまったく使えないが、斧系の武器を装備できるので攻撃力は期待できるだろう。



キャク

ネパールに伝わる夜の魔物。いたずら好きで、真っ黒で毛むくじゃらの姿をしているが、人間に害をなすことはない。特殊攻撃スリープやメディアハンを持つが、いかんせん攻撃力が低く、武器や防具も装備できない。



オーディン

世界を創り上げた北欧神話の主神。自ら首をつって生死の境をさ迷い、冥界のルーン文字を盗んだとされるパニックやデスタッチなど特殊攻撃が強力。加えて剣系や爪系の武器と一部の防具を装備することができるので戦力として期待できる。



イフリート

アラビアに伝わる魔神の一種。イフリートは『アラビアンナイト』で、ランプの精霊として登場している。威圧感のあるグラフィックで相手にプレッシャーを与えることはできるが防御力と攻撃力に不安が残る。魔法で一気にケリをつけたい。

■攻撃魔法とその他の魔法を合わせ持つ魔獣

プリンパなどの魔法で相手を硬直させ、強力な魔法で攻撃。戦い方によっては自分よりもレベルの高い相手も倒すことができる。

ラストバイブル

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
イフリート	56	482	127	21	108	アギダイン　タルカジャ
ウイングス	25	173	40	15	48	アギラ　ラクカジャ　冷気
ラルン	3	15	13	7	7	ジオ　ラクカジャ
フェンリル	33	237	53	13	72	アギラオン　マリンカリン　催眠
ゴーレム	28	205	72	15	50	テンタラフー　ザンマ　タルカジャ
メデューサ	35	270	83	15	73	ザンマ(強)　ジオ　マヒ
マンイーター	44	353	68	19	86	ビルラ　混乱
アトラス	22	155	30	15	50	マリンカリン　ザン　ザンマオン
ジン	50	415	113	17	98	マリンカリン　ブフラマ　プリンパ　冷気
シルフ	30	246	82	13	65	マリンカリン　ラクンダック
レムルース	29	207	83	11	60	ムド　ドルミナール　冷気
ベリアル	70	4680	222	19	150	ムドオン　ドルミナール
バラム	44	356	89	19	90	アギラオン　ドルミナール　ポイスディ

ラストバイブルII

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
オロバス	32	359	62	52	31	アギラオン　デクスダ　アギブレス(グループ)
ヤタガラス	33	304	50	59	38	アギラオン　デクスダ　アギブレス(グループ)
アナンタ	34	380	94	66	44	アギラオン　デクスダ　アギブレス(グループ)
シャカラ	35	373	79	57	35	アギラオン　デクスダ　アギブレス(グループ)
チョンチョン	36	330	48	54	33	アギラマ　ストラダ　スリープ
エレメント	41	373	53	60	36	アギラマ　ストラダ　スリープ
ヒバカラ	42	429	88	65	40	アギラマ　ストラダ　スリープ
サーペント	42	460	108	78	52	アギラマ　ストラダ　スリープ
クパンダ	52	542	107	81	49	サマリカーム　ムドオン　ストラダ
ロア	21	225	36	38	24	ザンマオン　デクスジャ　ザンブレス(グループ)
センコ	29	280	30	52	34	ザンマオン　デクスジャ　ザンブレス(グループ)
マンティコア	31	308	33	57	37	ザンマオン　デクスジャ　ザンブレス(グループ)
オンコット	32	337	50	54	32	ザンマオン　デクスジャ　ザンブレス(グループ)
ヌエ	39	383	39	69	45	ザンラマ　ストラダ　デクスダ　ザンブレス(グループ)
ラルヴァイ	39	356	51	58	35	ザンラマ　ストラダ　デクスダ　ザンブレス(グループ)
サキュバス	45	503	82	70	42	ザンラマ　ストラダ　デクスダ　ザンブレス(グループ)
ワイアーム	46	418	66	79	51	ザンラマ　ストラダ　デクスダ　ザンブレス(グループ)
トール	47	485	98	73	44	ザンラマ　ストラダ　デクスダ　ザンブレス(グループ)
フルーレチィ	48	534	86	74	44	ザンラマ　ストラダ　デクスダ　ザンブレス(グループ)
ペクヨン	51	550	125	92	61	ザンラマ　ストラダ　デクスダ　ザンブレス(グループ)
オロチ	12	150	52	30	21	ジオラ　イントジャ　アギブレス(単体)
ヤクシニー	20	223	54	36	23	ジオラ　イントジャ　アギブレス(単体)
パイロン	21	240	68	44	30	ジオラ　イントジャ　アギブレス(単体)
グリフォン	25	252	42	50	32	ジオラ　イントジャ　アギブレス(単体)
フルカロス	28	261	44	51	33	ジオラ　イントジャ　アギブレス(単体)
ヴリトラ	29	320	83	56	38	ジオラ　イントジャ　アギブレス(単体)
ベルク	12	138	26	29	19	ブフラ　ストラジャ　ストラダ　ジオブレス(グループ)
コープス	29	268	41	45	27	ムド　イントジャ
ナラシンハ	51	565	91	78	46	ザンダイン　ムドオン　マカジャミル　ザンブレス(グループ)
フレイミー	28	296	47	47	27	ジオラオン　プリンフル　スリープ
イソラ	34	330	48	54	33	ジオラオン　プリンフル　スリープ
ヤクシャ	37	407	58	63	39	ジオラオン　プリンフル　スリープ
ボーグル	12	163	35	27	17	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
タムズ	13	128	25	24	15	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
ガンガー	18	220	65	41	28	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
シルフ	18	225	43	35	22	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
オキュペテ	21	245	46	37	23	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
ヒドラ	26	280	76	50	34	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
ファントム	26	260	40	43	27	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
スルト	27	298	66	47	29	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
ハヌマーン	30	317	70	50	31	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
レグバ	31	286	43	47	29	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
エキンム	32	335	73	52	32	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
ゴモラ	32	360	90	63	42	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
レムルース	19	181	31	31	20	ブフラオン　プリンパ　ブフブレス(グループ)
ミノタウロス	45	477	67	73	46	ブフラマ　マカジャミル　パニック
マーラ	46	417	58	67	40	ブフラマ　マカジャミル　パニック
スフィンクス	50	514	50	91	59	ブフラマ　マカジャミル　パニック
ジャバ	31	287	47	56	36	プリンフル　ムド　デスカース
ヴェパル	39	421	71	60	36	プリンフル　ムド　デスカース
バロン	46	449	44	80	52	プリンフル　ムド　デスカース
ラクチャ	36	364	37	66	43	ムドオン　プリンフル
ワイバーン	49	471	74	89	57	ムドオン　プリンフル
ファフニール	48	520	119	88	58	パラララル　ムドオン　ビタルジャ

MPを消費しない“特殊攻撃”を有効に使おう

相手のHPを奪い、自分のHPを回復する“デスタッチ”や魔法のジオダインににた“ジオブレス”など、魔獣だけにしか使えない能力、それが特殊攻撃だ。しかも、魔法と違いMPを消費せずに済むのでMPを回復魔法にまわすことができるのである。ここに対戦で使用可能な特殊攻撃を紹介しよう。

ラストバイブル

名称	効果
火炎	炎で敵にダメージ
冷気	冷気で敵にダメージ
催眠	敵を眠らせる
混乱	敵を混乱させる
細菌ブレス	敵に毒の効果を与える
MP吸収	敵のMPを奪い取る

ラストバイブルII

名称	効果
アギブレス	炎で敵にダメージ
ブフブレス	吹雪で敵にダメージ
ジオブレス	電撃で敵にダメージ
ザンブレス	衝撃で敵にダメージ
デスタッチ	敵のHPを奪い取る
デスカース	敵のMPを奪い取る
パニック	敵に攻撃＋混乱
スリープ	敵に攻撃＋眠り
パライズ	敵に攻撃＋マヒ
ポイズン	敵に攻撃＋毒

■攻撃魔法と回復魔法を合わせ持つ魔獣

攻撃魔法を使ってしまうと回復魔法を使うMPを消費してしまう。MPは回復魔法へと回して力で相手を攻撃したい。

ラストバイブル

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
ミカエル	80	3500	255	31	175	ブフダイン　ランカイン　ディアマハン　メディアハン
クーフーリン	32	240	74	19	74	ザンマ(弱)　ザンマオン　ディアマ
ゴズキ	17	110	45	13	42	ディアマハン　アギラ　ビルラ
ソルレオン	60	700	196	21	128	ディアマハン　スターダスト　ランカム　メディアハン
ゴーゴン	43	362	108	19	92	ディアマハン　ザンマオン　ザンマ(強)

ラストバイブルII

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
ウォッチャー	7	58	17	13	9	アギ　ディ　アギブレス(単体)
フェニックス	56	541	84	101	65	アギダイン　パトリカーム　リカーム　パニック　デスタッチ
イフリート	56	597	86	87	51	アギダイン　パトリカーム　リカーム　パニック　デスタッチ
オーディン	57	598	116	89	53	アギダイン　パトリカーム　リカーム　パニック　デスタッチ
サラマンダ	41	421	42	76	49	アギラオン　メディ　ジオブレス(グループ)
ジュクコ	6	77	17	18	12	ザン　メディ　ザンブレス(単体)
オーク	8	107	21	21	9	ザン　メディ　ザンブレス(単体)
ナーガ	8	80	39	19	14	ブフラ　メディ　デスカース
ハーピ	8	101	26	19	13	ブフラ　メディ　デスカース
ユルング	10	130	48	27	19	ブフラ　メディ　デスカース
ワーキャット	10	122	29	22	14	ブフラ　メディ　デスカース
モウリョウ	10	85	20	17	12	ブフラ　メディ　デスカース
ブッカブ	14	157	27	28	14	ブフラ　メディ　デスカース
エアロス	14	161	29	28	17	ブフラ　メディ　デスカース

■攻撃魔法と回復魔法、その他の魔法を合わせ持つ魔獣

ムドやジオダインなど強力な魔法を持つ魔獣が多いので短期決戦を挑んでもいいだろう。もちろんその他の魔法でちくちく攻めてもいい。

ラストバイブル

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
タンキ	6	24	26	7	14	ドルミン　ディ　パトラ
ドリアド	29	205	74	11	54	パラライディ　ムド　ディアマ
ゴーレム	28	205	72	15	50	テンタラフー　ザンマ(弱)　タルカジャ

ラストバイブルII

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
タゴン	55	620	137	103	68	ジオダイン　メディアハン　ビタルジャ　スリープ
キャク	55	540	72	85	51	ジオダイン　メディアハン　ビタルジャ　スリープ
マハカーラ	14	129	38	23	16	ディアマ　ムド　マカジャミル　デクスジャ　パニック
ウシャス	22	251	59	40	25	ディアマ　ムド　マカジャミル　デクスジャ　パニック
アツユ	24	252	28	48	31	ディアマ　ムド　マカジャミル　デクスジャ　パニック
ウルム	24	260	72	47	32	ディアマ　ムド　マカジャミル　デクスジャ　パニック
ジニー	25	270	62	43	27	ディアマ　ムド　マカジャミル　デクスジャ　パニック
アエロ	37	400	68	57	34	ディアマ　ムド　マカジャミル　デクスジャ　パニック
ロックちょう	43	392	62	75	48	ディアマ　ムド　マカジャミル　デクスジャ　パニック
レギオン	44	400	56	64	39	ディアマ　ムド　マカジャミル　デクスジャ　パニック

■回復魔法とその他の魔法を合わせ持つ魔獣

基本的にその他の魔法だけを持つ魔獣と戦い方は変わらない。タッグ戦などで特にその力を発揮してくれることだろう。

ラストバイブル

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
ハーピー	7	22	30	7	16	ディ　ドルミナール
ラクシュミ	31	254	106	17	69	ディアマ　ポイスディ　毒　混乱
メズキ	18	119	45	13	42	ビルラ　プリンパ　ディアマ
ユニコーン	31	300	48	13	108	マカジャミン　メディ　パラライディ
ラールン	13	60	25	7	25	ディアマハン　ラクカジャ　パトラ
ヴィシュヌ	58	500	109	23	114	ラクンダック　メディアハン

ラストバイブルII

名前	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	所持魔法
シソチョウ	1	16	9	8	5	ディ　パラライディ　ドルミン　デスカース
エルフ	4	35	23	10	8	ディ　パラライディ　ドルミン　デスカース
オーカス	29	338	59	49	30	ディ　パラライディ　ドルミン　デスカース
ランダ	21	205	24	40	26	ディアマ　リカーム　マカジャマ
コロンゾン	22	257	40	42	24	ディアマ　リカーム　マカジャマ
バイフカハ	23	217	37	43	28	ディアマ　リカーム　マカジャマ
アズミ	24	266	49	40	25	ディアマ　リカーム　マカジャマ
ゴルゴン	27	307	46	49	29	ディアマ　リカーム　マカジャマ
ケンタウロス	30	327	48	52	31	ディアマ　リカーム　マカジャマ
ケルピー	34	346	36	63	41	ディアマ　リカーム　マカジャマ
セイレーン	34	379	65	54	33	ディアマ　リカーム　マカジャマ
ホウオウ	38	348	56	67	43	ディアマ　リカーム　マカジャマ
アーシーズ	7	64	17	15	9	メディ　マカジャマ　ドルミン　パライズ
ジャターユ	9	103	21	23	15	メディ　マカジャマ　ドルミン　パライズ
タマモ	10	121	17	26	17	メディ　マカジャマ　ドルミン　パライズ
ナンディ	13	149	19	30	20	メディ　マカジャマ　ドルミン　パライズ
バラム	15	210	63	39	27	メディ　マカジャマ　ドルミン　パライズ
ラミア	17	197	32	34	18	メディ　マカジャマ　ドルミン　パライズ
イツァムナー	50	487	66	77	46	メディアハン　サマリカーム　マカジャミル　ポイズン
ラクシャーサ	52	567	78	86	55	メディアハン　サマリカーム　マカジャミル　ポイズン
チュルルック	35	387	56	61	37	メディアマ　プリンフル　ポイスディ　アギブレス(グループ)
サマエル	39	440	105	75	50	メディアマ　プリンフル　ポイスディ　アギブレス(グループ)
カリー	40	410	85	63	38	メディアマ　プリンフル　ポイスディ　アギブレス(グループ)
ラケー	42	447	63	69	43	メディアマ　プリンフル　ポイスディ　アギブレス(グループ)

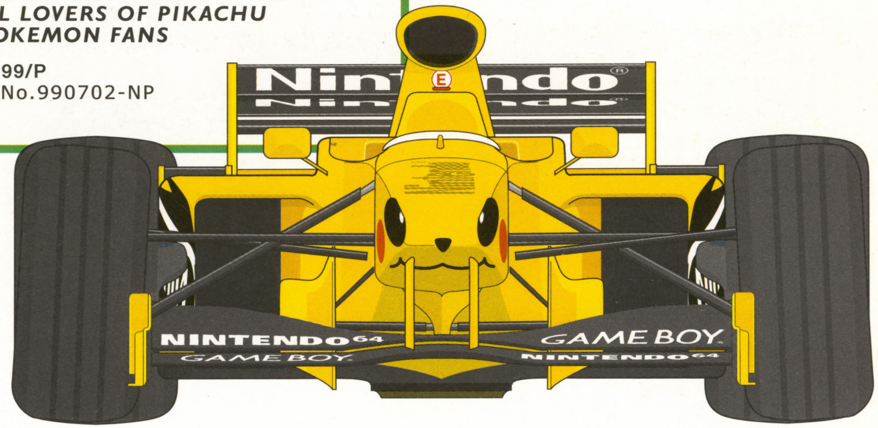
Product P

プロダクト・ピー

仮想ピカチュウ製品プロジェクト

VIRTUAL EXTRA PIKACHU PRODUCT
FOR ALL LOVERS OF PIKACHU
AND POKEMON FANS

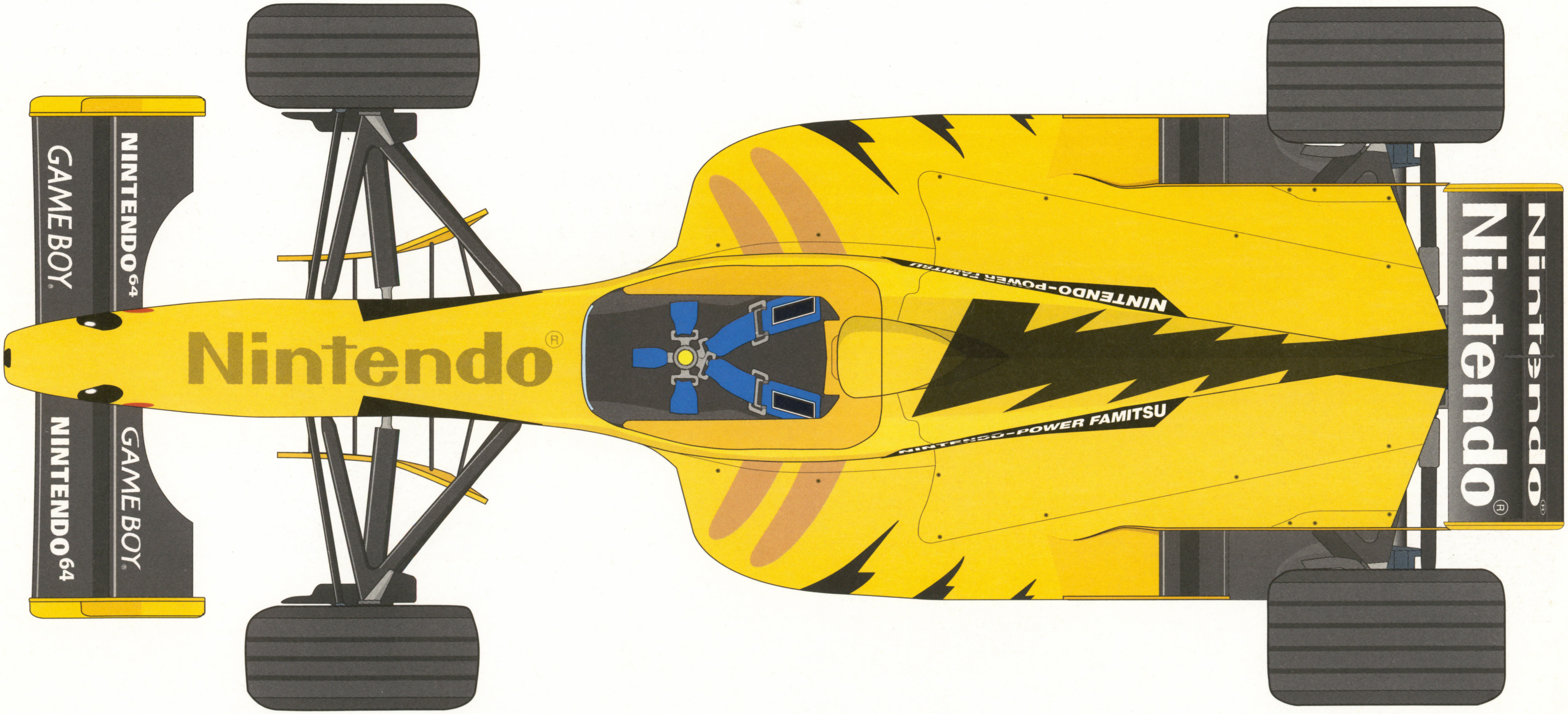
Jordan 199/P
Product No.990702-NP

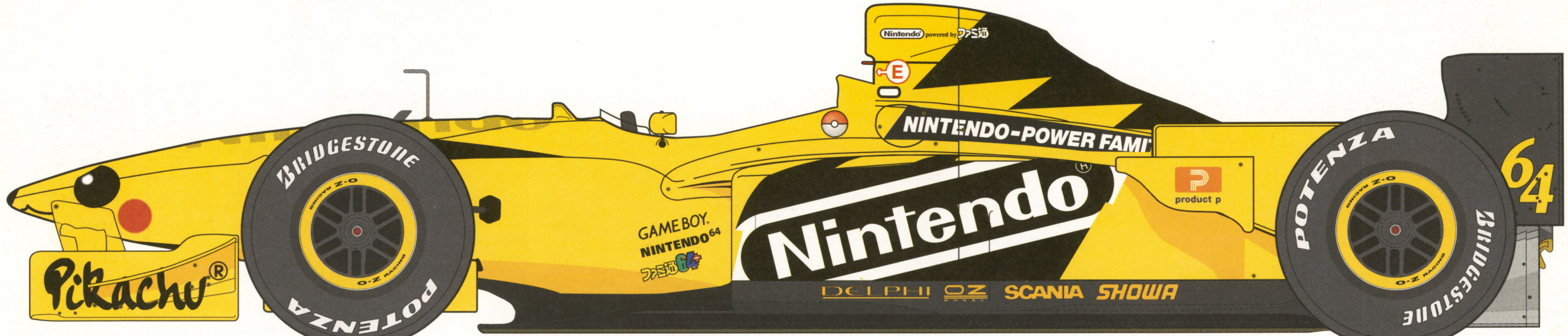


product p

Nintendo powered by ファミ通

Jordan 199/P





祝! フェラーリ優勝イン サンマリ〜ノ!!!!とか大騒ぎをしても、一緒に喜んでくれる人ってあまりいないんだろうなぁ、と寂しい心持ちにもなるほど、最近のF-1人気は急激な下降線をたどっているらしい。ヨーロッパ中心とはいえ、世界3大スポーツのひとつに数えられているにもかかわらず、なのだ。これは、マズい。非常にマズい。このままじゃ日本は、来たるべき21世紀の国際社会からおいてけぼりをくらってしまうぞ。ということで今回はF-1マシンをピカチュウにカラーリングだっ。

今回のピカチュウF-1のベースとなったのは、“ジョーダン197”というマシン。スポンサーのたばこ会社“ベンソン＆ヘッジス”の提案で、コーポレートカラーの黄色をベースに、'97年は“コブラヘッド”、'98年は“キラービー”をイメージ。よーするにマシンをキャラクター化してしまったわけだ。広告の重要な目的のひとつが“目立つ”ことにあるなら、このカラーリングはとにかく目立つ、わかりやすい。はっきり言ってカッコいい!!

このマシンを走らせるジョーダンチームのオーナー、エディ・ジョーダンは新人発掘の名手として知られ、世界チャンピオンのミハエル・シューマッハをはじめ、数多くのトップドライバーをデビューにみちびいた“F-1界の先物取り引き王”。その敏腕に加え、やることなすこととにかく目立ちゃいい、って勢いで'90年のチームデビューからあっという間にトップ4まで引き上げた実力者なのだ。ほかのチームの洗練されたカラーリングの中で、ある意味マンガ的ともいえるこのカラーリング。“蛇”、“蜂”ときたら、つぎは日本唯一の現役F-1ドライバー高木虎之介が抜擢されて、“タイガーペインティング”かーっ!? などと一部で盛り上がっていたのだが、結局'99年は前年と同じ蜂……でした。残念。

そこで閃いたのが、“ピカチュウペインティング”。黄色に黒なら、ピカチュウのカラーリングと同じなのでは？ 右の囲みにあるようにソニックがペインティングされた実例もあるし。“世界最速の広告塔”と“日本最強のキャラクター”のタッグで注目度うなぎ登り？になるかどうかはべつとして、F-1マシンに限らずあらゆる商品のキャラクター化は、これからどんどん加速されていくはず。それに乗り遅れないためにも、任天堂をはじめとするポケモン関連のメーカーさんには、ぜひとも10月に鈴鹿で開かれる日本グランプリで、ピカチュウペインティングのマシンを、ドカ〜ンと走らせるように検討してほしいです。

世界最速のピカチュウを全世界5000万人（推定）のF-1ファンにアピール、その上さらに全国のピカチュウファンをF-1のエグゾーストノートでノックアウトしていければ、ポケモンとF-1の未来は明かるいぞ。子供たちのハートをガッチリつかんで、つぎの世代にポケモンとF-1フリークのタネをまく。冗談のように聞こえるかもしれないけれど、『ファミ通64+』編集部としてはけっこうマジです。




'92年初頭からグランプリを席巻したウィリアムズFWシリーズ。'93年にこのマシンを擁するウィリアムズチームを、セガ・オブ・ヨーロッパがスポンサード。その年のワールドチャンピオン、アラン・プロストのヘルメットの頭頂にソニック、マシンのサイド前部にアクセルを踏み抜くソニックの足がペイントされていた。



マシンのキャラクター化はF-1に限ったことじゃない。全日空ではジャンボジェットに、ピカチュウをはじめとするポケモンをペインティング。「ピカチュウの飛行機に乗りたい！」という子供たちのハートをがっちりとつかんだ。搭乗記念に限定バージョンのポケモンカードがもらえるキャンペーンも実施。




今回の“ピカチュウF-1カー”の原型、ジョーダン197と198。'90年にF-1進出を果たした新参チームのジョーダンだが、敏腕オーナー、エディ・ジョーダンとレースディレクター、ゲイリー・アンダーソンの名コンビによって、トップチームへの道を着々と歩んできた。'98年からは強力なパワーを誇る無限ホンダのエンジンを搭載し、デイモン・ヒルのドライブでチーム初優勝を遂げるなど“台風の目”的な存在となる。今年は開幕から2連続表彰台を得て、念願のコンストラクターズポイント・トップ3入りを狙う。

さて、次号はどんな企画が飛び出すか。ますます目のはなせなくなった“プロダクトP”を思いっきり楽しみにしていてくれ。このコーナーでは、毎月クールでナイスで超イカしたピカチュウグッズを紹介していくぜっ！ 次号も、よろしく!!

こんなグッズがほしい！

キミが考えたピカチュウグッズや、こんなのあったらいいなと思うものを募集します。どんなアイデアでもオーケー。小さなことからコツコツと積み上げていきましょう。アンケートはがきや官製はがきで応募してね！

〒151-8024
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
ファミ通NP編集部
プロダクト・ピー係

トライフォースタイムス

第2号

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

ハイラル城の窓から

木々の緑が濃く変わりゆく今日このごろ、いかがお過ごしでしょうか。今月もハイラルの生活をより楽しみたい方々へ、耳よりな情報をお届けします。陽気がよくなると元気になるのは人間ばかりではありません。お出かけになる際は、活発化しているモンスターの襲撃にくれぐれもお気をつけください。　(T.T.編集部)

特集
初夏の旅スポット

火山を臨むひなびた村

カカリコ村

夏を控えたこの時期は、旅をするのによい季節。雄大な自然に囲まれたカカリコ村で、心と身体をリフレッシュさせよう!

Sightseeing

デスマウンテンのふもと

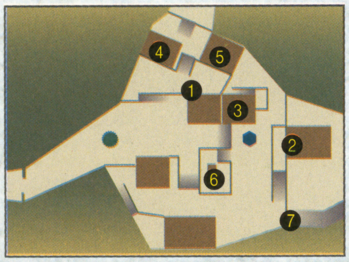
聖なる山、デスマウンテンの登山口であるこの村には、毎年大勢の観光客が押し寄せてくる。落ち着いて景色を楽しみたいなら、登山シーズンを外したいまが最適だ。静かな村の雰囲気を満喫しよう。



←一時期異常が伝えられたデスマウンテンも現在はおだやか。❶の見張り台からの眺めは格別だ。



←❷には村のシンボルでもある巨大な風車がある。ここから村のようすを一望することもできるぞ。



Shopping

オババのクスリ屋

各地からの移住者の手で村が作られたためか、店の品揃えはバラエティに富んでいる。とくに❸のクスリ屋では、オババから貴重な青いクスリが買えるぞ。入店には苦労するが、それだけの価値ありだ。



←あやしげなキノコが原料だというウワサもあるが、どんな傷や疲労も一発と評判の逸品。



➡表通りに面した❹、❺の両店も、豊富な品揃えを誇る。遠方の人々もわざわざ買いにくるほど。

Playing

的あて屋

先日❻にオープンしたオトナのプレイゾーン。ハイラル城下町にあった1号店より、歯ごたえのある設定になっているぞ。パーフェクト達成者はわずからしいので、いまならアナタも弓矢名人になれるかも。



←緑ルピー以外は2個セットで出現。つねに中央を狙って待つと破壊しやすい……とは店主の談。

Horror Spot

墓地

❼から行ける古い墓地には、最近ポゥが多数出現するらしい。キモ試しとばかりに足を踏み入れたり、知られざるポゥの薬効を聞いた観光客の評判が広まって、新たな名所として脚光を浴びているぞ。



←ビンでつかまえたポゥの魂を一気飲み。元気になるか疲れるか、すべてはあなたの運次第。

Topics　村のおまじない

かつて村中で放し飼いにされていたコッコ。危険な彼らから身を守るコッコ避けの習慣が、安全のおまじないとして伝えられている。襲われそうになったら落ち着いて立ち止まり、前を見据えよう。



←激怒したコッコたちも、なぜかこのおまじないを実行する者を襲おうとはしなかったという。

 ピエールとボヌールのオカリナ教室 

ボヌール オラが音楽好きの天才カカシ、ボヌールだぜ、ベイベー!
ピエール オラ、魂に響くサウンドを求めるカカシ、ピエール。
ボヌール 何カッコつけてんだベイベ。ホラ、お前のためにとってお
きのイイ曲教えてもらったぜ。聴きなよベイベー。
ピエール ……オオッ、こ、この曲は一体!?
ボヌール フフフ、いま世間で一番有名な兄弟の歌だぜベイベ。
ピエール 8音しか覚えられないお前がよく憶えられたな。
ボヌール よけいなこと言うなよベイベ。

今月の1曲

A	A	A上	↓	↓	A上	A		AZ	A上		AZ	A上		AZ	AZ	A上	↓上	↓上	↓	A上		A	↓		A	↓
→	→	→	→	→	↓上	↓		↓上	←Z		↓上	←Z		→	←Z	→	↓上	↓	A上	A						
→	→	→	→	↓上	↓	↓上	↓上	↓上	→	←Z		↓上	↓上	↓上	↓上	↓上	↓	A上	↓	↓	↓	↓上	→			
↓	↓	↓	↓	↓	A上	A	↓上	↓上	↓上	→	←Z		→	→	←Z	→	↓上	A上	↓	A上	A		AZ	A		
→	→		↓	↓		←Z	←Z		↓上	↓上																
→	←Z	→	↓	↓	A上	A		→	←Z	→	↓上	↓	A上	A		→	←Z	→	↓上	↓	A上	A				
→	↑																									

※矢印はCボタンの向き、「上」「下」は3Dスティックの方向を示す。
縦列に重なった要素は、同時に入力する。

なんでも測定隊

今回のお題 高さ

今回は各地の断崖や縦穴の落差を、リンク記者が身体を張って測定したぞ。栄えある落差トップ地点はゲルドの谷。空気抵抗を無視すると、なんと落差は約142メートル。小さなお子さんは絶対マネしないように!



⬆自殺の名所にふさわしい高さ。水面までの落下時間は約5.4秒間。



⬆ダンジョン内トップは炎の神殿。最高地点での落差は約89メートルだ。

名人に聞くコツのコツ



走り名人
マラソンマン氏

各界の名人のお知恵を拝借、日々の生活に役立てましょう。第1回のゲストはマラソンマン氏です。「速く走るコツ? うーん、まずはコース選びだな。走りかたも普通じゃだめだよ。横っ飛びや回転アタックがいいね。恥ずかしがってちゃ、獣の心は宿らないぜ」



⬆つねに1秒、挑戦者に差をつける氏の走り。相当の自信がうかがえる。

尋ね人



行方不明の兄を探しています。見かけた方はカカリコ村まで。

特徴
やせ型、色白、動物好き

目指せ! SPEED KING

今回のテーマ
大妖精の泉巡り【大人編】

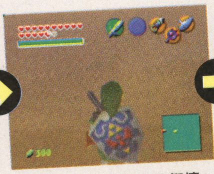
ガノンドロフを上回る迫力とウワサの大妖精がいる、3ヵ所の泉を巡ろう。デスマウンテン火口、ガノン城、巨大邪神像の順で進み、火口に戻ってゴールだ。今回の難関は巨大邪神像からゲルドの砦への道のり。幻影の砂漠の逆走ルートを知らないと、ライフがもたないぞ。妖精補給によるタイムロスを防ぐためにもルートをしっかり覚えよう。



⬆スタート直後。まずはデスマウンテン火口の泉へ向かう。



⬆ガノン城から幻影の砂漠へ。最速だと夜の砂漠越えになる。



⬆逆走中。前に見える祭壇へは、左から大きくう回しよう。



⬆火口のゴシップストーンがゴール。2日目の昼には着ける。

急募

出張販売員
◆真面目な方求む
◎給料出来高制 ◎委細応談
しあわせのお面屋

メーカー/任天堂 価格/6800円 ジャンル/アクションRPG 256メガ バッテリーバックアップ 振動パック対応

1999 **7**



ブラストドーザー

任天堂 | 1997年3月21日発売 | 価格4800円

1999 **8**  ウェットリス

1999 **9**  スターフォックス64

1999 **10**  ウェーブレース64

1999 **11**  ゴールデンアイ007

1999 **12**  F1- WORLD GRAND PRIX

2000 **1**  バンジョーとカズーイの大冒険

2000 **2**  ヨッシーストーリー

2000 **3**  1080° スノーボーディング

2000 **4**  F-ZERO X

2000 **5**  ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!

1999 **6**  実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

単純だけどスンゲー爽快感！ 壊して壊して壊しまくり！

ウース！ 暖かくなって過ごしやすいこの季節にゲームとかサッカーとかスニーカー集めとかアクセサリー集めとか……、とかとかとか！ いろいろと快感のままに遊びたいことが山ほどある俺。なのに仕事がクソ忙しくて全然遊べねえ！ こんなときは仕事でプレイするゲームをやって、楽しむことしかデキねえワケだ。だが今回紹介する『ブラストドーザー』は、そんな俺のストレスをドガーンと吹き飛ばしてくれる素晴らしくおもしろいゲームなんだぜ！ 何でこのゲームがそんなに素晴らしくおもしろいのか？ ここで説明していくぜ。

このゲームの基本的なルールはじつに単純。暴走する汚染トレーラーの進路を塞ぐ建築物を、ブルドーザーやダンプカーなどのマシンを使って片っ端からブッ壊していくだけだ。操作方法のほうもじつに単純で、AボタンとBボタンでマシンを前後に走らせ、3Dスティックでハンドルを切るだけだ。ほかに使うボタンは各マシンによって特殊なアクションをするRボタンぐらいなもんだ。こういうゲームシステムは、ひと昔まえのレースゲームやアクションゲームにもよくあったし、クォータービューでマシンを操作していくなんていう部分にも同じことが言える。とまあ、こんな言いかたしてたら単純ですぐに飽きちまいそうなゲームと思われても仕方ねえかも知れねえが、それは大きな誤解だ。このゲームには、最近のゲームでは感じられないようなおもしろさが存在する。まずひとつめが、各マシンによって変化する建築物の破壊方法だ。これはマシンによってまったくバラバラで、正面から突っ込んだりマシンをドリフトさせてケツを当てたり、なかにはロボットのボディープレスのアクションで破壊するなんてモノもある。どのマシン操作も癖のあるものばかりだ。完全に使いこなすのに時間がかかるだろうが、それを思いどおりに操作できたときは、ホントに気持ちイイぜ。俺はこのゲームをやってて思うんだけど、こういうシンプルな操作で味わえるおもしろさって、昔のゲームにはいっぱいあったんだよな。コマンド入力がどうとか、華麗なムービーがどうたらとかじゃなくってな。

あっちと話がそれたんで元に戻すぜ。さらに見逃せないふたつめのおもしろさが、迫りくる暴走トレーラーの存在だ。トレーラーがくるまえに進路上の建築物をすべて破壊できるかどうか。コイツがジワジワと近づけば近づいてくるほど、プレイヤーの緊張感も同様に高まっていくってわけだ。そして、その緊張感を克服して無事に建築物の破壊に成功したとき、いままで溜まった緊張感が一気に快感に変わる……。

シンプルな操作で味わうことができる心地よい緊張感と、ステージのクリアーを成し遂げたときの達成感……。コイツがこのゲームの魅力ってワケだ。こういう魅力っておもしろいアクションゲームに共通してるトコロなんだけど、それにしたってココまで純粋にアクションゲームの楽しさを味わわせてくれるゲームはそうないぜ。いままでに少しでもアクションゲームにハマったことがあるヤツだったら、間違いなくハマるれる。ぜひプレイしてくれ！

byブンブン丸(乗り物での罰金は数知れず)



このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。



暴走するトレーラーの進路を確保せよ！

暴走する有害物質を積んだトレーラーの進路を確保するのがこのゲームの目的。進行方向を確認しつつ、進路を邪魔する建築物をドンドン破壊していこうぜ(A)。進路上の建築物には、すべて矢印がマークされた状態になるので、それを目安にして建築物を探していけば混乱することもない。ちなみに、普通にマシンで建築物を破壊する以外にも、爆弾を運んで当てて爆発させたり、段差のある部分にブロックなどを運んで段差を埋めるなどして、進路を確保しなければならない場面もでてくる。こういう難解なステージは、一度や二度のプレイでクリアーしようとするのではなく、何度もプレイしてクリアーのためにやらなければいけないことをきっちり把握することが大切だ。進路がすべて確保できたらZボタンでマシンから降りて、ゴール付近にあるコンボイに乗り込んでステージクリアー(B)。この調子でつぎのステージへと進んでいこう。また、先のステージへ進むとトレーラーの進路確保以外の指令を受けることもある。指令を確認してクリアーしていこう。





さらに完全にクリアーするにはこんなことをしなくちゃなんない！

トレーラーの登場するステージは、有害物質が漏れたせいで汚染されてしまっているので、そこの住人を救助するのもプレイヤーの仕事だ。住人はステージ上で破壊可能なモノを破壊することで、救助することができる(C)。ステージをくまなく探して破壊できるモノはすべて破壊し尽くそう。住人を救助したら、汚染された町をステージの地面に設置されているRDUというランプで綺麗に浄化しよう。RDUはプレイヤーが接近すれば自動的に作動。ステージに絶対100個仕掛けられているから、建築物同様にすべて見つけだそう(D)。さらに特定のステージには、新しいステージを出現させることのできる通信ベース(E)がある。これはRDUと同じように接近すれば作動させることができるぞ。また、全ステージに、6人の科学者が存在する。彼らを全員見つけださないと、エンディングを迎えることはできない(F)。博士たちはステージのなかでも、非常にへんぴな場所に隠れている。ステージでいける部分はすべて捜索しないと、見つけることはできないだろう。ひとり見つけければべつの博士の隠れ場所が聞けるというのも覚えておこうぜ。







このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

的確に任務を遂行するために各マシンの特徴を把握せよ！

RAMDOZER



ラムドーザー

正面から建築物に突っ込むだけで破壊することができるので、マシンのなかではもっとも扱いが楽。モノを押して運ぶのにも適している。ただし、Rボタンを使うアクションがなく、操作が簡単なため、プレイしていてもおもしろさがあまり感じられないマシンでもある。



SKYFALL

スカイフォール

ジャンプして建造物に落下してダメージを与えるマシンで、ジャンプをするためには、ステージ上にある段差に突っ込んでいけばオーケー。Rボタンでターボがかかるので、その加速力を利用すれば大きなジャンプが可能だ。ターボは使ってもすぐ回復することを覚えておこう。



SIDESWIPE

サイドスワイプ

車体の両サイド部分を伸ばして建築物にダメージを与える。伸びる距離に限りはあるが、伸びきったところで当てたほうがダメージが大きい。ステージ上に落ちているアイテムを回収してエネルギーを補充しなければ攻撃することができないので、使いすぎには十分に注意しよう。

BACKLASH



バックラッシュ

正面から突っ込んでも建築物にダメージを与えることはできるが、威力が小さい。走行中に3Dスティックを倒しながらRボタンを押すことでドリフトができる。このドリフトを使ってマシンの後方を建築物に当てていこう。慣れるまで時間はかかるが、ドリフトでの破壊は爽快だ。



BALLISTA

バリスタ

マシンのなかで唯一飛び道具のミサイルを撃てる。サイドスワイプ同様、数に限りがあり、アイテムを回収して弾数を補充する必要がある。急な加速をするとマシンがウイリーしてしまい、ミサイルが上空に飛んでいってしまうのでミサイル発射は、確実に狙いを定めてからにしよう。



Jボム

マシンのなかで唯一空中を飛び回ることができる。ジェット噴射で空まで上昇し、そこから地上の建築物めがけて急降下して踏みつければ、ほとんどの地上物を一撃で破壊することができる。使用回数に制限もないのもうれしいところだ。だが、一度急降下してから再度上昇するのにかなりの時間がかかってしまうため、ミスすると非常に大きなタイムロスになってしまうぞ。



サンダーフィスト

大きさ、重さともに全マシンのなかでトップの巨大ロボット。その巨体で回転アタックから、ジャンプしながらのパンチという強力なコンビネーションを叩き込む。破壊力は全マシンのなかでもトップといえる。コレを上まわる破壊力を持つマシンはないだろう。この破壊力は魅力だが、移動の速度が非常に遅い。回転アタックを出し続けて移動したほうが速いので、有効に使っていこう。



サイクロンスーツ

ロボットのなかでもっともコンパクトなサイズだが、アクションは全マシンのなかでもっともハデ。建築物に向かってひねりを加えた側転をし、そのままバック宙からのボディーアタックをみまうのだ。これはサマーソルトアタックと呼ばれるアクションで破壊力は抜群だ。だが、アクションが大きすぎるため、ミスしたときのタイムロスも大きい。狙いを定めて使っていこう。



カータイプのマシン

車は全部で4台あり、それぞれ特徴がある。スポーツカーはスピードに劣るがもっともバランスの取れたマシン。ミニバンはスピードもソコソコでハンドリングに優れているが、路面状態の悪い場所ではまともに走ることができない。アメパトはハンドリングと最高速に優れているが、加速力が悪いという欠点がある。ホットロッドは最高速に優れたマシン。ただしハンドリングが安定しないので乗りこなすにはかなりのテクニックが必要だ。

ウエットリス!! 読者ページ♪

投稿についてのQ&A

ヘロー!!　読者ページのナビゲーター、プチワラでちゅ。もう6～7ヵ月で冬ですな。そろそろ寒さに備えて冬服やカイロを大量に買い込む季節になりましたね。さて、ここは読者の投稿コーナー。それについて詳しく説明したいと思っとります。で、今回は投稿に関しての疑問とか質問とか難問とか拷問とか登竜門とか、悩みを解消すべくQ&Aコーナーを設けましたわよ。ギャンギャン読んでピンピン投稿してニャン★★★

Q 投稿は、はがきだけですかぁ～？ 伝書バトとかじゃあダメなんですかぁ～？ なんつーか、チョベリガンブロン？（東京都 藤原京香 女子高生 女 17歳） A 投稿は、はがきでも封筒でも宅急便でもバイク便でもFAXでもEメールでもなんでもいいですぜ!! 伝書バトで送れるものなら送ってみろ!! でも、本当に送ってきたらビビるからやめろ!! やめるんだ!! Q 体中の骨がとても痛むのです。とくに足の骨がすごく痛むのです。（宮城県 デュエリスト 小学生 男 11歳） A きっと成長期でしょう。成長期には、体中が痛みます。だけれど、とても危険な病気だったりしたら一大事なので、病院に行きましょう。でもきっと成長期です。いいなぁ～成長期。ウフフ……♪ Q どういう投稿を送ったらいいんだよ!! 教えろよ!! なあ!! なあったらぁ!!（富山県 ピカキー 中学校教員 雌 15歳） A どういうものを投稿してくださってもかまいませんよ!! ほんとに自由ですよ!! だけれど一応、投稿案を載せておきますよ!! そこをご覧になって送ってくださってもかまいませんよ!! 投稿はなんだっていいのですよ!! Q 投稿が採用されると、どんなメリットがあるのですか？（北海道 北村将樹 コンピューター会社勤務 男 25歳） A まず、採用されるごとに図書カードを差し上げます。そして、それとはべつにポイントも差し上げます。ポイントは編集部で集計し、ポイント上位者は、上位者リストに毎月載ることになります。半年に一回、一位～三位に対してビッグプレゼントをします。 Q 沖縄には雪が降るんですか？（秋田県 マンガ息子 中学生 男 14歳） A 九州では雪が降るみたいね。だけれど、沖縄はどうかなぁー。沖縄に詳しい友人に電話して聞いてみよーっと。「あー、もしもし？　オレです」「あ、オレですね。どうもどうも」「沖縄ってさ、雪降んの？」「えー、降りませんよー。少なくとも、降ったって聞いたことないなぁ～。でも大昔は降ったかもねー」「ふ～ん」「あ、でも雹（ひょう）は降ったよ。氷のかたまりね」「え!?　嘘!!　すげえじゃん!!」「確か10年くらいまえに降ったなぁー」「すごいね!!　雪は降らないけれども雹は降るってさ。それじゃまた!!」「え!?　なんなのこの電話……」。 Q 僕の趣味は、ゴミ捨て場などに捨ててあるラジカセやTVの電子機器を拾ってきて自分で修理し再生することなんですが、一年ちょっとまえ、アパートの大家さんがゴミ捨て場で僕が朝出した燃えるゴミの袋を開けてあさっているのを偶然にも目撃してしまいました!!　なんか猫みたいにあさってて怖かった。「あのオバハン怖いなぁ、ストーカーみたいだ」と思いました。それ以来覗かれている気がして、ゴミは300メートル離れた集積場へ捨てに行くようにし、その事件から現在まで雨戸は全部閉めたままで開けたことすらないです。引越しするにもお金がないし、部屋に帰って来るのも見られている気がするし、部屋から出るときも恐る恐る出て行く毎日なんでホント自分がよくノイローゼにならないなぁと感心してるぐらいです。僕はこれからどうすればいいんでしょうか？ ちなみにすべて実話です。（東京都 ジャンクハンター 公務員 男 21歳） A 大家さんを生ゴミの日に捨てよう!! Q どうも!! ワタチは、チウゴクに住んでるチが、ワタツも投獄したいデチ。チウゴクから投獄する方法をオチエテくださむ。（中国香港 呉 兆栄 大学生 男 19歳） A 海外からも、もちろん投稿できんぜ!! 送り先を英語で書けばいいのだよ!!いいのだよ!!いいのだよ!!英語バージョンの送り先を載せておいたから、それを見て書いて送ってね。 Q 仕事で肉体を痛めつけ、いつもくたびれて家に帰ってくる私にとって唯一の楽しみが投稿なのでございます。しかし、はがきが一枚50円もする時代。とてもじゃないですが、私の賃金では、何通も送ることができません。どうしたらよいでしょうか。（鹿児島県 赤銅鈴之助 炭坑夫 男 28歳） A 封筒に何枚もネタ入れて送ればぁー？ Q まんじゅうといっしょに飲む物といったら、やっぱりお茶ですよね？（山梨県　ポケモン黒バージョン　専門学校生 女 18歳） A 紅白まんじゅうを食べながら緑茶を飲むと、すごく幸せになるよね。いちご大福には牛乳が合うと思うんだけれど、どうかな。人には好みってものがあるからね。オレの味覚、変らしいし。自動販売機で売っている缶の緑茶をコンビニで買ったライスに入れて、お茶漬けにして食べてたら編集長に「それはダメだ」って言われたからなぁ～。 Q バカなネタとかは書けないのですが……。でも投稿したいです。どうしよう。（大阪府 ダンジョン放浪記 女子大生 男 18歳） A バカだったり変だったりする投稿じゃあなくてもいいのよン。自分が送りたいと思って送ったものが、すべて投稿と言えるわけよ。マリオの彫刻を作って送ってもいいし、自分が作った映画をビデオに撮って送ってもいいってこと。ほんとマジでなんでもいいの。 Q 犬を飼いたいのですが、猫も欲しいです。犬の従順なところもかわいいけれど、猫のつぶらな瞳もステキ!! うー、どっちにしようかなぁー……。（東京都 平野亜季 グラフィックデザイナー 女 23歳） A 犬と猫は同時に飼えるぞ。オレの実家では、犬も猫も亀も猿も家の中で共同生活してるしね。犬と猫はけっこう仲が良いのだよ。 Q どうしてMDはCDほど定着しないのですか？（秋田県 大日向豪 漫画家 男 17歳） A CDが先に出たからじゃーん？ Q 貴社の力で、天童よしみの芸名を「任天童よしみ」と改名させてほしいんですが。（東京都 ぱんちょ プータロー 男 24歳） A 5億円ください。 Q 『ファイナルファンタジーIII』で、最後のボスが倒せません。っていうか、最後のダンジョンがキツすぎます。どういう職業に転職すればいいですか？（佐賀県 エウレカ 高校生 男 17歳） A 忍者、忍者、賢者、賢者じゃあないかなぁ～。忍者、忍者、忍者、賢者でもいいかも。賢者は仲間の回復にまわって、忍者は攻撃に集中する。でも、最後のダンジョンで手に入る武器と防具を装備した、たまねぎ剣士がいちばん強い職業らしいよ。

●星をみぬひと
話題のファミコンソフト『星をみるひと』を大募集。いっぱい集まったら、秘密企画をしますぜ。

●オレコンボ
キミだけのオリジナルコンボ募集。「キン肉マンのファン→ファンレターを出す→コミックスの最後のページに載る」とかね。投稿してみそ。

●うまい食べかた
「これはうまいので必見!!」という変な食べかた募集。「きゅうりにハチミツをかけて食べると、メロンの味になります!!」とかね。教えてくれるとうれしくて幸せすぎて感動して死亡!!

●テガミマニアフェチフリーク
どんな内容でも手紙を大募集。私生活のこと、学校のこと、会社のこと、トイレのこと、なんでもモハメド・アリ!!

●イラスト
味のあるイラストを大募集。ヘタでも、へんてこでも奇麗でも、なんでもかまわないワン!!

●悩める子羊のブルゴーニュ風（ドリンク付き）
キミの悩みを大募集。恋愛の悩み、学校の悩み、バカな悩み、なんでも悩みまくって送って!!

●不思議探偵団
日常の不思議なことを大募集。「どうして砂糖は甘いの?」とか、「64DDはなんで出ないの?」とか、どんなのでもいい。

●ぼくのゲーム機
こんなゲーム機が欲しい!!　そんなキミなりのゲーム機を大募集。イラストがいいけれど、ニガテならば文字で投稿してくれてもいいよ～ん♪

▼郵送:〒150-8024 ファミ通NP 読ペ○○係（←前号より住所が30%縮小!!）▼宅急便:東京都渋谷区代々木4-33-10 (株)アスキー ファミ通NP編集部 読ペ○○係 ▼航空便:ASCII CORPORATION Famitsu NP Publications.DOKUPE○○KAKARI.4-33-10 Yoyogi,Shibuya-ku,Tokyo,150-8024,JAPAN ▼Eメール:n64-plus@ml.ascii.co.jp
▼FAX:64DDが発売延期しましたので、便乗してFAX番号の公表も延期させていただきます。

Q ポケモンって食べるとどんな味がするのかな？（青森県 クンタキンテ スタンド使い 男 11歳）A 個人的な予想だけれど、酸っぱいんじゃあないかな。Q わたしは、2歳にもなって、バブバブしか発音できません。これでは彼に告白することも、バーで好きなカクテルを注文することもできません。葉巻は輸入できるんですけど。（東京都 なのれーすぺくす 社長 女 2歳）A よくわかんねーよ!! Q タイトルが正確かどうか保証できませんが、昔、『スーパーマリオの大冒険』とかいうマンガ形式のアドベンチャーブックありませんでしたっけ？あれすごく欲しいんですけど。どっかに売ってないかな。（愛知県 ドリンコ 医者 男 27歳）A 知ってる知ってる!! そーいうのあったよ!! オレもすげえ欲しい!! でも見つけるのは、かなり至難の業っぽいなー。古本屋を徹底的に探すしかないね。Q 大きな穴を見つけました。入れてもいいですか？（島根県 こばしら 民放局勤務 男 14歳）A 十分注意してから入れましょう。Q 蠕動劑がなかなか出ません。いくら念を集中しても出ません。出ません。出ません。あ、なんか天使が見えてきた。ウフフッ♪ あははー。（山口県 プリティー堤 雑誌編集者 男 30歳）A 出ません。そんなことより、病院にレッツゴー!! Q 通学で電車に乗っていると、痴漢にいつもおしりを触られます。とてもつらいです。でも少し、ときめいてたりして……。（大阪府 松井ゴロー 女子大生 男 19歳）A そういうときは、自分で自分のおしりをつねろう。そして自分で「痛い痛い!! つねると痛い!!」と叫ぼう!! きっと痴漢は恐くなって、おしりをなでなくなるぞ。つーか、男だろテメー!! Q 東京の家賃は高いです。安くしてください。200円にして。（埼玉県 中野ちゃん 編集者 男 24歳）A いいよ。でも管理費が10万円。Q 私は自分で言うのも何ですけどかなり美人です。だから男の人から敬遠されてしまってとうとう彼氏イナイ歴40年を迎えてしまいました。どうしたら私の美しさに惑わされない素敵な恋人と巡り会えるでしょうか？（埼玉県 市野優美 アルバイト 女 40歳）A 南サモアにでも行けばぁー？ Q ふ菓子ばかり食べてます。（愛媛県 米のとぎ汁 遠洋漁業 男 19歳）A ふマニア。Q カルシウムの粉を飲みまくっていたら、気持ち悪くなった。（東京都 キンポ 小学生 男 10歳）A 自業自得ですな。Q 祖母の遺言で、鼻毛を剃るなと言われています。結婚していただけますか？（東京都 ポンタマニアックス 自称・犬の訓練士 男 28歳）A 結婚していただけます。Q 臭いオナラと臭くないオナラがありますが、どうしてですか？（茨城県 国松榮太郎 小学生 男 11歳）A オナラにニオイがついていない場合、臭くないオナラになります。Q ボーナス50円って、コレ、どーいうことん？（東京都 ほえほえ新井 かわいい生物 男 ?歳）A 困りましたね。Q 僕は、いまだにファミコンしか持っていませんが、月刊ファミ通64+を買ってもいいですか。（千葉県 はやのん 主婦 女 23歳）A だめー!! 嘘!! いいよ!! Q『マリオゴルフ64』の「マ」と「4」の意味がよくわかんないです。（東京都 チャンドラグプタ 小学生 男 12歳）A「マッポ」の「マ」と、「生中継!! 警視庁24時」の「4」。Q 編集部には、どのような生物がいますか？ それは買えますか？（東京都 鸚子 家事手伝い 女 22歳）A なんなんだよお前は!! Q どうも、元気がでないのです。好きな人のことしか考えられなくて、何もできないんです。もうだめになっちまうかも。手遅れかも。この核ミサイルのボタン押しちゃっていっかな……。（宮城県 中州 ひも 男 30歳）A 手遅れだって!! Q 電子レンジに生卵を入れて加熱したら、爆発しました。何度やっても爆発します。何度やってもですよ？（石川県 イーサン・ハント 高校生 男 14歳）A ええ、何度やっても爆発しますよ。Q 借金の踏み倒しかたを教えてください。（東京都 神保マン 刑事 男 21歳）A 借金取りに追われたら殴って逃げる。捕まったら、また殴って逃げる。Q オレにおごれ!!（群馬県 内容物膨張 美容師 男 18歳）A お前こそオレにおごれ!! Q ソルボンヌ大学日本語学科に入りたいのですが募集要項はどこで手に入りますか。（埼玉県 斎藤きく アルバイト 女 35歳）A うるせえよ。Q 石を割って遊ぶとおもしろいです。石の中が、いろんな模様や色になっていて、おもろいです。（鳥取県 ゆべしもちや 中学生 女 15歳）A オレもやったことあるよ。カナヅチで石を割って、顔に破片が飛んで痛い目に遭ったこともあるよ。Q 僕はやっぱり橋の下で拾われたのかな……？（沖縄県 猿渡健吉 自営業 男 10才）A 知らねえよ!! Q ∀ガンダムのプラモください。（奈良県 たんぱく質 女性誌編集者 男 11歳）A 500万円。Q ドリームキャストって買ってもいいんでしょーか。（東京都 牛 会社員 女 27歳）A 好きにしろよ!! Q 黒ヒョウが飼いたいんですけど、どうしたらいいでしょうか。（岐阜県 ヤンヤン 中学生 男 12歳）A 飼えるものなら飼ってみろよ!! Q ワープの飯野さんの等身大ポスターください。（大阪府 ファーストサムライ サラリーマン 男 20歳）A すげえ欲しい!!ください!! Q トンネルは、なんで山に掘ってあるんですか？（滋賀県 作動ランプ 警察官 男 22歳）A 海にも掘ってあるだろ!! Q 囲碁ブームは起こりますか。（徳島県 スチール缶 グラフィックデザイナー 女 15歳）A わかんねえよ!! Q なぜ指圧の心は父心ではダメなのでしょうか。（東京都 岡田将太郎 無職 男 28歳）A 浪越に聞けよ!! Q どうしてぼくのママはおとこなの？（兵庫県 吉川純太 小学生 男 9歳）A オヤジに聞けって!! Q アイーーーン!!（大分県 マニィーガ 栄養士 男 14歳）A !!!!!!!!!!!!! Q どうしてカブトムシはあんなにセクシーなんでしょうか。（静岡県 北川誠一 鉄道員 男 12才）A こんなんばっかだよぉぉ!!!!!!!

●ツラコン
ヘンテコな顔、痛そうな顔、とにもかくにも味のある顔の写真を大募集。作った変な顔よりも、自然な表情がおもしろかったりもするよね。

●フェイス
よく見てみると、顔に見える無生物の写真を大募集。スーパーファミコンを反対にすると、ヒトの顔に見えたりしますよねぇー。つーわけで写真を送ってくんさい。

●美人コンボ
美人万歳♪ 自薦、他薦問わず美人の写真を大募集。キャワイイ人、美しい人、私こそはという人は送ってねん。ウフフ♥

●親御マニアックス
チミを大切に大切に育ててくださった親の自慢を大募集。「ウチの父は、男なのに母乳が出ます」とか、「ぼくの母親は野党に襲われたことがあります」とかだにょ～。

●羞恥
あなたの恥ずかしい体験談を大募集。「寝ボケて全裸で街を歩きました」とかね。恥ずかしいの送って、恥ずかしさをみんなで分かち合おう!!

●プロデュース
『○○プロデュースの○○』を大募集。『小室プロデュースのマリオ』とか、『秋元康プロデュースの任天堂CM』とかね。

●オレ流キャラ
キミだけのオレ流ゲームキャライラストを大募集。「もとは存在するけれど、オレだったらこう描く」というように、自分流のマリオとか、ピカチュウなど、いろいろ送ってくれろ。

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ(4/16~5/20)

前号を買ってくれた方、ありがとう。今号から買ってくれた方、どうもはじめまして。このページでは前号から今号までに発売されたゲームソフトを紹介していくぞ。記事を読んでみて気に入ったソフトがあったら、売り切れる前に店に急ごう!

NINTENDO64

- 実況GIステイブル
- ポケモンスタジアム2

NINTENDO POWER

- たまごっちタウン

GameBoy

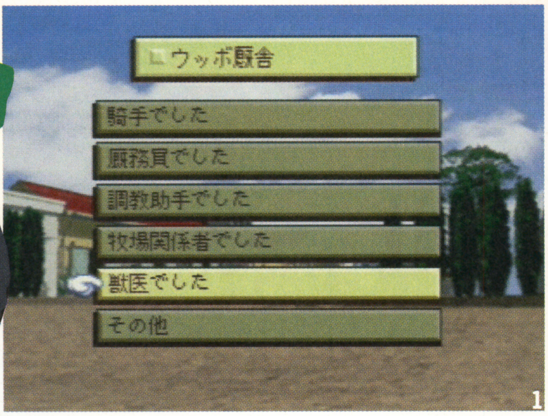
- It's a ワールドラリー
- SD飛龍の拳EX
- カードキャプターさくら ~いつもさくらちゃんといっしょ~
- ゴルフDEおはスタ
- 坂田吾郎九段の連珠教室
- 人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ!
- ディノブリーダー3 ~ガイア復活~
- トップギア・ポケット
- ハローキティのマジカルミュージアム
- パチパチパチスロ ~ニューパルサー編~
- プチカラット
- ポケットGIステイブル
- 女神転生外伝ラストバイブルII
- リアルプロ野球! セントラルリーグ編
- リアルプロ野球! パシフィックリーグ編



実況GIステイブル

調教師になって競走馬を育てよう!!

1999年4月28日
7,800円
コナミ
KONAMI









1.厩舎の名前や、自分の前の職業を選ぶことができる。2.プレイヤーの元には、さまざまな人物が訪れる。コミュニケーションを取って有利にゲームを進めよう。3.馬主もいろんな人物がいる。好きな馬主を選ぶことが可能だ。4.いままでの競馬ゲームに登場するリアルな競走馬とは違って、とてもかわいい競走馬が走る。



ここに注目！

血統だけがすべてではない。馬を育てるのは人間だ！　というわけで、あなただけのオリジナルな厩舎を作ってみてください。
（制作部　福田さん）

プレイヤーが馬主ではなく、調教師となってゲームを進めていく、まったく新しいタイプの競馬シミュレーションゲームの登場だ。スタッフとともに厩舎を運営しながら、馬主から預かった競走馬を調教し、レースに出馬させるのだ。レースに勝つことで厩舎の運営が楽になり、スタッフの信頼もアップしていくぞ。しかしその反対もあり、あまり良い競走馬を出せなかったりなどの厩舎の運営不信が続くと、ゲームオーバーになってしまうのだ。最初は小規模馬主しか登場しないが、小規模馬主と友好を深めることによって、さらに上のランクに位置する大物馬主が登場するぞ。さらにその上には、オーナーブリーダーという存在があり、その競走馬を預かることで、海外GＩへの道が開けるのだ!!

はみだしN64&GB　コナミ広報の服部さんは皐月賞を逃してガックリ。このゲームをやってイチから出直します、とコメントを残している。

ポケモンスタジアム2

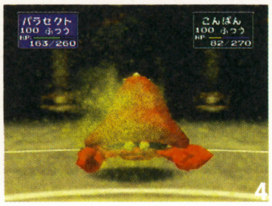
ポケモン全部でバトルだぜ!!!!

1999年4月30日 5,800円
任天堂
Nintendo









1.ぶよぶよしてかわいいポケモンのプリンは、不思議な歌を歌ってくる。2.対戦ばかりでなく、9種類のゲームで遊ぶことができる。すべてポケモンが登場するぞ。3.負けたら、また違うポケモンでチームを作って戦いを挑もう。4.すべてのポケモンと、その攻撃方法がリアルに再現されている。



ここに注目！

今度のスタジアムでは、6つのルールで戦うことができ、使えるポケモンは全151体。ポケモンをよく知らなくても遊べるミニゲーム満載だ。
（広報室　井上さん）

GB用ソフト『ポケットモンスター』で育てたポケモンが、N64でリアルなバトルをくり広げるゲーム、それが『ポケモンスタジアム2』だ。前作との違いは、151匹のポケモンがすべて登場するというところ。せっかく育てたのに、『ポケモンスタジアム』で戦わせることができないと嘆いていたプレイヤーも、これで満足できるハズ!!　また、さらにパワーアップした点があるぞ。それは、4人で同時にバトルを楽しむことができるという点だ。2対2での対戦なんかもできるので、友だちどうしでの協力プレイも熱くなること間違いなし。さらに、ポケモンのかわいい子供たちが登場するミニゲームが9種類も遊べてしまうという点も見逃せない。最高4人で遊ぶことができるのだけれど、ひとりプレイで連勝していくと、何かいいことがあるかもよ。

はみだしN64&GB　64GBパックもあわせて用意してあれば、GBで大事に育てたポケモンをこのゲームにつれてくることができるぞ。

女神転生外伝 ラストバイブルII

魔獣と話して仲良くなろう

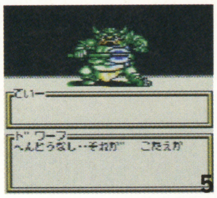
1999年4月16日 3,980円
アトラス
ATLUS











1.魔術師メドクが魔獣王の復活を予言するところから物語が始まる。**2.**洞くつや宿屋でひと休みして元気も回復。冒険の旅を続けよう。**3.**シソチョウが戦闘をしかけてきたぞ。**4.**いちど仲良しになってしまうとつぎに出くわしたときには、ヨロシクなんてあいさつをしていくのだ。**5.**のんびり会話していると、こんなことに。



ここに注目！

月の満ち欠けによって魔獣の対応が変わる月齢システムなどの新システムで、さらに魔獣集めが楽しくなりました。まだまだ広がるメガテンワールドをぜひ楽しんでください。(CS販売部　市村さん)

第5惑星の崩壊から2000年後。人びとが魔獣と共存するという不思議な世界、第3惑星テラであらたな冒険が始まった！　魔獣が必ずしも悪者ではない世界であるために、戦闘中の選択肢には“逃げる”などのほかに“はなす”という項目が用意されている。ただやみくもに戦うのではなく、相手の出かたを見計らって話をしよう。うまく会話が進展していけば、たとえ魔獣であっても仲良しになってくれるぞ。基本的には語りかけてくる魔獣の質問に“はい”か“いいえ”で答えながらの会話になるけれど、返答するタイミングによっては結果が変わってくるのだ。相手が気の短いやつかのんびり屋かを判断することも必要ってことだね。仲魔になった魔獣は合体させて新しい魔獣にすることも可能。ただそのためにはどこかの町にいる、とあるキャラクターに会わないとだめなんだけどね。

はみだしN64&GB　時間とお金があるんならロスやラスベガス旅行に行って大儲けしてきたい、とは市村さん。

トップギア・ポケット

注目のGBカラー専用ソフトだ！

1999年4月23日 4,500円
ケムコ
KEMCO



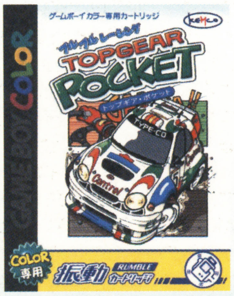








1.最初は、2種類のスポーツカーから選ぶしかない。**2.**この綺麗なレースシーンはほかのゲームを圧倒している。**3.**コースアウトしてスピンするとブルブル震えるこの快感！ **4.**ライバルカーもなかなか抜かせてくれないぞ。**5.**カセットにデータをバックアップする代わりに、パスワードによって前回のつづきから遊べるのだ。



ここに注目！

GBらしさをどのように表現するか、レースの雰囲気を崩さないよう気をつけるなど、苦労した分自信があります。開発中はパソコン画面上なので実際GB上で動かすとくすんでしまうのには困りました。(開発担当者)

ついに“GBカラー専用”ソフトが出たぞ。その名も『トップギア・ポケット』。最高速やハンドリング特性の異なる14種類もの中から気に入ったスポーツカーを選んだら、コミカルなレースゲームをたっぷり堪能しよう。さすがにGBカラー専用だけあってグリーンやオレンジの中間色が画面上で美しく映え、また車の動きも滑らかでいい感じだ。モードは3種類。“チャンピオンシップモード”では砂地や雪道など計8種類ものコースをライバルカーと競う。“タイムアタックモード”ではプレイヤーが好きなコースを選び、最速ラップを目指そう。“VSバトルモード”では通信ケーブルによって友だちと対戦が楽しめるのだ。さらにもうひとつのウリが、“GB振動パック”。カーチェイスを演じているときなど、GBがぶるぶると震えるぞ。この贅沢なレースゲームは一度体験の価値ありだ！

はみだしN64&GB　『トップギア・ポケット』レース大会の企画が社内で検討されているらしい。

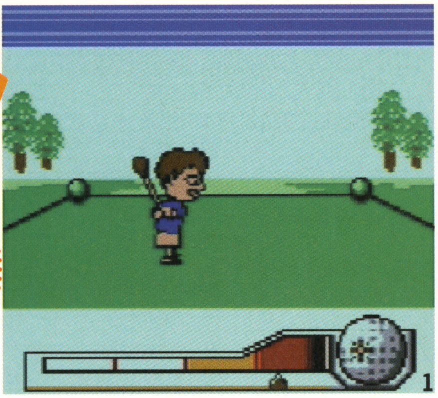


ゴルフDEおはスタ

『おはスタ』キャラクターがゴルフ場に集合

1999年4月23日 3,980円
エポック社

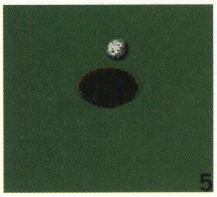
株式会社エポック社











1.画面下にあるグラフでショットの強さを見分ける。2.キャラクターのイラストは『やまちゃん＆レイモンド』を『別冊コロコロコミック』に連載している天越英輔氏。3.ARIZONAコースのバンカーに見事つかまっちゃった。4.ようやくグリーンにのせることができたのだ。5.緊迫のパターショットだ。カップインなるか？



ここに注目！

これだけ売れているGBカラーにゴルフゲームがないなんて!? というのが開発の発端です。各キャラクターの特徴をうまく出そうとしました。パー以下でおはポーズがでたりするのもその一環です。
（ソフトウェア事業部小田さん）

朝の人気テレビ番組『おはスタ』の司会者、やまちゃんとレイモンドがゴルファーとなって登場するゲームだ。やまちゃんは平均的なショットが打てるキザミ屋タイプ。レイモンドのほうは、打つのはちょっと難しいけど当たるとデカい飛ばし屋タイプ。森と池のあるオーソドックスなTOKYO、海岸沿いのHAWAII、バンカーの多い砂漠のARIZONAの3コースで腕を競うことになる。プレイ中は変化する天候や風向き、ボールを打つ位置、芝目などのデータを読み取って好スコアを目指そう。また番組でおなじみのカエル王子などのサブキャラクターが突然現れて、やまちゃんやレイモンドの飛ばしたボールをグリーンまで運んでくれたり、逆にとんでもない方向に飛ばしてしまったりすることもある。ただし、真剣にゴルフゲーム部分をプレイしたい人のために、この機能はオン・オフが選択できるぞ。

はみだしN64&GB ブルブルしながら転げまわる電動アクションドール『ブルコロ』のやまちゃんとレイモンドは各1,500円でエポック社から発売中。

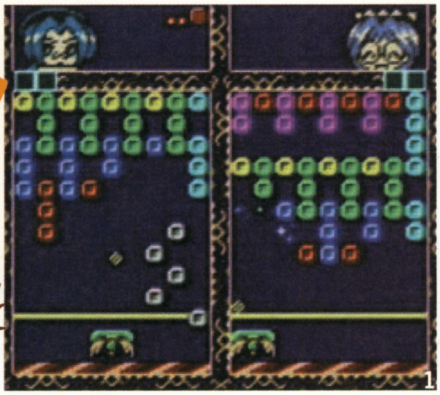


プチカラット

お手軽でかわいいパズルゲーム

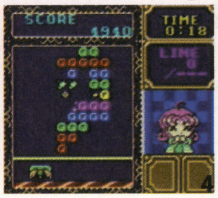
1999年4月23日 3,800円
TAITO

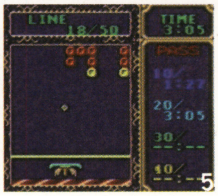
TAITO











1.対戦で敵に“おじゃまストーン”を送り込む。2.“おはなしモード”でのキャラクターどうしの掛け合い。3.これがハードストーン。2回当てないと壊れないからやっかいだ。4.これは画面から下がってくるストーンをひたすら消す“ずんずんモード”。5.“タイムアタックモード”でラインごとにかかった時間がわかる。



ここに注目！

ズバリ、コストパフォーマンスですね(笑)。PS版と同様のゲームモード、ケーブルを使った通信対戦、カードコレクションなど、盛りだくさんな内容にしました。あと、ここだけの秘密なんですが、ファンの方があっと驚く隠しキャラも用意しています。お楽しみに！
（企画担当　大島さん）

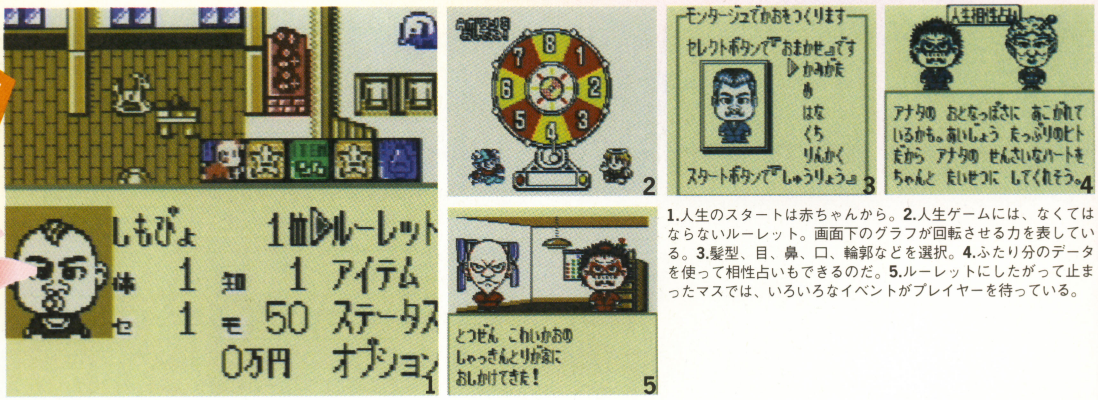
左右に動く自機を操り、画面上部から下がってくるストーンにボールを当てて破壊するゲームがこの『プチカラット』。いわゆる“ブロック崩し”と異なる点は、自機でボールをはねかえせなかったとしても、ボールが床ではねかえってくること。そのかわり、下がってくるストーンの列が多くなる。そしてストーンが自機のいるデッドラインを越えるとゲームオーバーとなってしまうのだ。12人の中から選べるかわいいキャラクターが、ゲームストーリーに関ってくるぞ。それぞれが誕生石にちなんだ名前と宝石を持っていて、それを奪い合うのだ。ゲームモードは6種類。初心者のための“うでだめしモード”や、50ラインのストーンをクリアーするタイムを競う“タイムアタックモード”。もちろん、通信ケーブルを使い友だちと“2P対戦モード”などが楽しめるのだ。

はみだしN64&GB タイトーの大島さんは『マジック・ザ・ギャザリング』を部内の同僚と遊んでいるそうで、こういうジャンルのゲームもいつか企画してみたいそうだ。

人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ!

1999年4月23日 3,980円
タカラ
TAKARA

作れるモンタージュは40万以上！



1.人生のスタートは赤ちゃんから。2.人生ゲームには、なくてはならないルーレット。画面下のグラフが回転させる力を表している。3.髪型、目、鼻、口、輪郭などを選択。4.ふたり分のデータを使って相性占いもできるのだ。5.ルーレットにしたがって止まったマスでは、いろいろなイベントがプレイヤーを待っている。



ここに注目！

"お友達ファイル"機能がお薦めです。50人分の友だちのデータを記録できます。ゲームで熱くなったあとはこれで友情度をUPしてください。
(CS事業部　鳥浜さん)

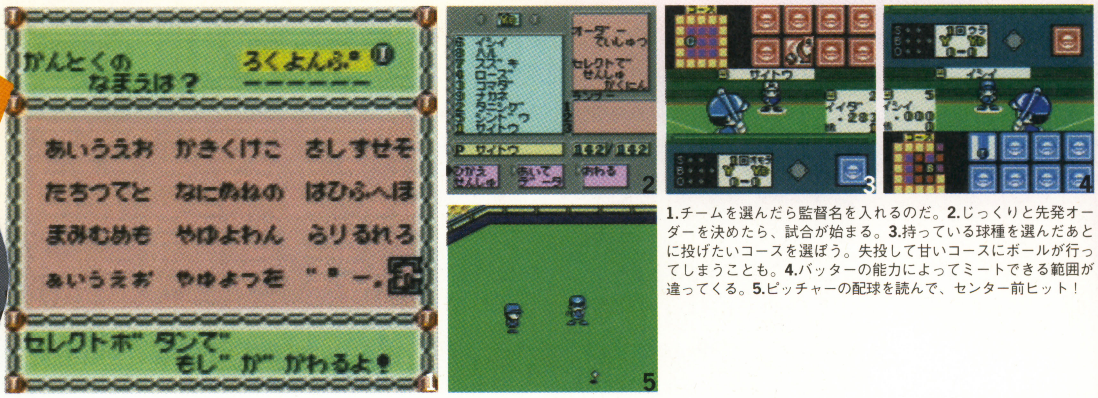
前回のGB版人生ゲームは、ボードゲームを忠実に再現しようとしたものだった。しかし今作はカード数に縛られない、何千種類ものイベントが登場する新しいGB版人生ゲームとなっている。プレイヤーはモンタージュ機能で自分のコマとなるキャラクターを作成するのだが、作ったモンタージュは"お友達ファイル"に50人分が記録でき、しかもポケットプリンタでプリントアウトすることも可能なのだ。お友達ファイルには作成したモンタージュだけでなく名前、性別、生年月日、血液型、電話番号などのデータも記録される。そのデータを使って全体運、金運、恋愛運、レジャー運やラッキーナンバー、ラッキーカラー、ラッキーイニシャルまでも占ってもらえる機能がついているのだ。ふたり分のデータを使えば相性占いもでき、これらの占い結果もプリントアウトすることができるぞ。

はみだしN64&GB　9月で20周年のチョロQが社内イチオシ！　のタカラ。公式ホームページも開設。http://www.takaratoys.co.jp/CHOROQ/index.html

リアルプロ野球! セントラルリーグ編

1999年4月23日
3,980円
ナツメ
natsume

野球の駆け引きを味わおう



1.チームを選んだら監督名を入れるのだ。2.じっくりと先発オーダーを決めたら、試合が始まる。3.持っている球種を選んだあとに投げたいコースを選ぼう。失投して甘いコースにボールが行ってしまうことも。4.バッターの能力によってミートできる範囲が違ってくる。5.ピッチャーの配球を読んで、センター前ヒット！



ここに注目！

このゲームは友だちどうしで"プロ野球カード"を持ち寄って試合、そんな感覚の野球ゲームです。コンピューター相手に試合をするより、まず友だちどうしで通信対戦をプレイしてみてください。
(開発　北村さん)

GBで駆け引き重視のシミュレーション野球ゲームが登場！　この『リアルプロ野球 セントラルリーグ編』ではプレイヤー自身が打ったり投げたりというアクションの要素はなく、相手チームと作戦を読みあうことでゲームが進んでいく。まずは"オープン戦"を選んでみよう。好きなチームをセレクトしたらプレイボール。ピッチャーならば、まずカーブやストレートなど自分の持ち球を選び、さらにどのゾーンに投げるかを決めよう。バッターならばピッチャーの投げてくる球種やコースに予想を立て狙い打つのだ。もし狙いが当たればバットに当たり、はずれると空振り。もちろんバットに当たって凡打になることもあるが、球種や球筋をより正確に当てることによって、ヒットやホームランをかっ飛ばすことができるぞ。"バント"や"盗塁"などのさまざまな作戦までキミが指示するのだ。

はみだしN64&GB　ナツメの開発部内では、バス釣りに行けない代わりにリアルなバスフィッシングゲームでうっぷんを晴らしているらしい。

リアルプロ野球！パシフィックリーグ編

1999年4月23日
3,980円
ナツメ

コーチの能力が選手育成のカギ



1.これがペナントレースの日程表だ。各チームと3連戦ずつ戦っていく。2.選手の顔色でコンディションが分かるから、オーダーを入れ替えよう。3.攻撃が終わると、掲示板につぎの打順が表示される。4.この投手コーチはスタミナ能力の育成が得意だぞ。5.友だちと“通信トレード”して選手補強に努めよう。



ここに注目！

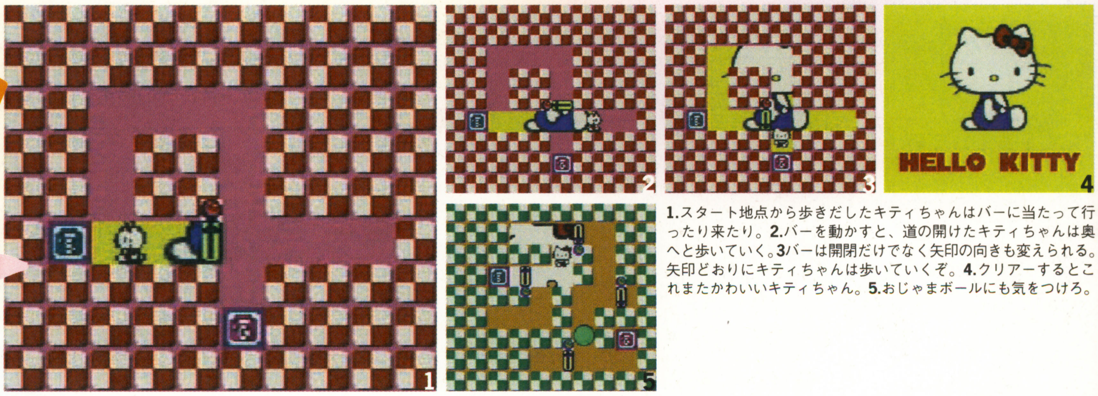
試合は、バッターとピッチャーの操作以外は、ほとんどオートで行われるため、はじめてプレイする人にも簡単に操作できます。（開発　北村さん）

前ページで紹介した『リアルプロ野球』のパシフィックリーグ編。選手とコーチのデータが入れ替わっただけでゲームシステムはまったく同じ。そこでオープン戦にひきつづき、“ペナントレース”を紹介しよう。ここでもお気に入りのチームを選んだら、計30試合を戦い抜き、リーグ優勝を目指すのだ。試合での個々の選手の活躍によって育成ポイントがチームに加算、ペナントレース終了後の“キャンプ”時にポイントを各選手に振り分け、選手を育成することができる仕組みだ。ただし、コーチの得意不得意分野によってピッチャーなら“球の速さ”や“スタミナ”、バッターなら“パワー”や“走力”など能力すべてを上げることはできないのだ。また、通信ケーブルを使って選手のみならずコーチもトレードができる。バランスの良いチーム作りには、トレードは必須になってくるぞ。

ハローキティのマジカルミュージアム

1999年4月28日
3,980円
イマジニア

キティちゃんのためにパズルを解こう



1.スタート地点から歩きだしたキティちゃんはバーに当たって行ったり来たり。2.バーを動かすと、道の開けたキティちゃんは奥へと歩いていく。3バーは開閉だけでなく矢印の向きも変えられる。矢印どおりにキティちゃんは歩いていくぞ。4.クリアーするとこれまたかわいいキティちゃん。5.おじゃまボールにも気をつけろ。



ここに注目！

キティちゃんファン必見!! パズルをクリアーすると、キティちゃんが生まれてからいままで、全45バージョンのデザインを見ることができます。（企画課　谷郷さん）

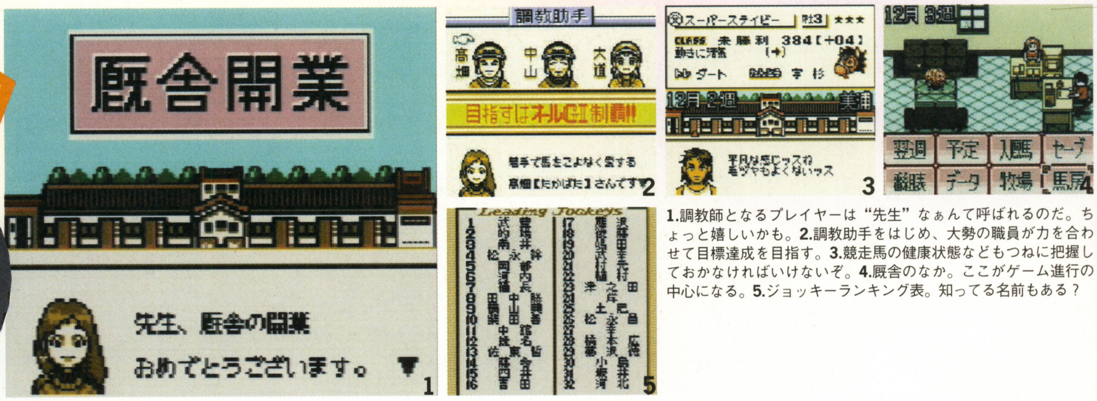
ミュージアムに展示してあるキティちゃんの大事な絵に、魔法がかけられてしまった。すべてのパズルを解いて魔法のかかった絵を元どおりにしてあげよう。パズルは迷路内を歩いているキティちゃんを、ゴールまでうまく導いてあげることでクリアーとなる。キティちゃんは迷路内を自動的に歩きまわっているので、プレイヤーが直接操作することはできない。そのかわりにプレイヤーが操作するのは、迷路に設置されたバー。このバーが道をふさぐ状態になっていればキティちゃんは反対方向へ歩き出し、T字路の突き当たりにあるときはそこに書かれた矢印の方向へ歩いていく。このバーをA・Bボタンで開閉したり矢印の向きを変えたりしながらキティちゃんをゴールへと歩かせるのだ。迷路内にはおじゃまボールが同時に移動していて、これにぶつかるとスタートからやり直しになってしまうぞ。

はみだしN64&GB　このゲームをイトーヨーカドー、トイザ“ら”ス、ハローマックで購入すると、キティちゃんの特製プチバックをもれなくプレゼント！

ポケットGIステイブル

いつでもどこでも調教師気分が味わえる

1999年4月28日
4,500円
コナミ
KONAMI



1.調教師となるプレイヤーは“先生”なぁんて呼ばれるのだ。ちょっと嬉しいかも。**2.**調教助手をはじめ、大勢の職員が力を合わせて目標達成を目指す。**3.**競走馬の健康状態などもつねに把握しておかなければいけないぞ。**4.**厩舎のなか。ここがゲーム進行の中心になる。**5.**ジョッキーランキング表。知ってる名前もある？



ここに注目！

誰でも遊べる競馬ゲームです。最初2本だったのを1本にする作業は大変でしたが、かなりおもしろく仕上がっています。ステイビーくんの『ポケジー』をよろしく！
(制作部　ふくいさん)

競馬を調教師の視点からとらえたシミュレーションゲーム。馬主さんから預かった競走馬を調教してレースに出走させていき、最終的に国内のGIレースを制覇するのが目的。ゲームのスタート時には2頭の現役競走馬が与えられるのだが、これを元手に厩舎を運営していこう。ゲームのメインステージとなる厩舎では競走馬の管理から、育成、レースへの出走登録などのほか、騎手への騎乗依頼も行われる。さらに馬主や獣医との情報交換から、厩舎スタッフの雇用などもここで行われるのだ。一方、牧場は競走馬の生産と育成をするところで、ケガなどで体調を崩した競走馬を休養させる重要な働きもあるのだ。このゲームで育てたそれぞれの競走馬にはパスワードが与えられ、これを用いることでN64版『実況GIステイブル』のオリジナルステークスのレースに出走することが可能となるぞ。

はみだしN64&GB　皐月賞の失敗を教訓に、いつでもこのゲームを持ち歩き、競馬の研究に余念がないコナミ広報の服部さんだ。

ディノブリーダー3～ガイア復活～

大事に育てた恐竜が新種に生まれ変わる！

1999年4月28日 4,800円
Jウイング
J·WING



1.恐竜以外にもさまざまな出会いが待ち受けている。いったい誰なんだ、これは。**2.**たとえ得体の知れない相手でも、戦わなければならないこともある。**3.**“あつい”とか、“だるい”なんてつぶやき始めたら、体力的に弱っているってことなのだ。**4.**おいしそうな食べ物を見つけた。**5.**死んでしまったらゲーム終了。悲しいぜ。



ここに注目！

今作では、いままでと変わり新種といっしょに冒険の旅に出ます。変更された戦闘方法や仇敵ガイアの復活など、全編におもしろさ満載です。
(開発　蓑島さん)

ディノブリーダーシリーズの第3弾。まずは恐竜の卵をかえすところからゲーム開始。この卵は、首のまわりに6本の長い角をもつスティラコサウルスと、空を飛ぶことのできるソルデスの2種類のなかから事前に選んでおくことができる。かえった恐竜の子供はやがて冒険の旅に出発することになる。火山地帯や氷河地帯などさまざまなフィールドを冒険するが、その間にはエサを食べて成長していったり、ライバルの恐竜と出会って戦いを繰り広げたりするのだ。また、冒険の途中ではかずかずのアイテムを手に入れることができるが、ユニークなのが恐竜の成長を早めることのできる食事のメニュー。うなぎ丼、すし、ステーキ、イタメシ、フレンチなどなどかなり豪華。成長した恐竜たちは合体機によるフュージョンで新種に生まれ変わることができるのだが、その数はじつに66種類にのぼるのだ。

はみだしN64&GB　月イチで社内ボーリング大会が開かれるJウイング。いまのところ経理の大熊さんがスコア150台でトップなのだ。

パチパチパチス郎～ニューパルサー編～

1999年4月29日 3,980円
スターフィッシュ

実戦の前にゲームボーイで練習だ!!



1.本格的にパチスロを研究できるモードもあれば、ストーリーを楽しめるモードもある。2.“パチスロモンスター”は、おどろおどろしい雰囲気のパチスロ機だ。3.ストーリーモードの主人公、パチス郎はパチスロ機に命が吹き込まれて誕生した。4.かわいいクマがトレードマークのパチスロ機もある。5.パチスロ機のこまかい設定をすることができる。



ここに注目！

GBカラー初の本格パチスロゲームです。大ヒットしたパチスロ機種“ニューパルサー”を完全に再現しています！パチス郎が数々の敵とパチスロ対決するモードも、かなり楽しいですのでよろしく！（広報担当　高嶋さん）

実際のパチスロ機“ニューパルサー”でプレイしているかのように、GBで実戦をシミュレートできるソフトの登場だ。4つのモードがあり、実際の“ニューパルサー”を、忠実にシミュレートできる“研究モード”、パチスロで稼いだメダルと引き換えに、パチスロにちなんだチェリーやオレンジ、バーなどのコンピューターグラフィックを集めていく“CGモード”、パチス郎という主人公が敵とパチスロ対決をする“ストーリーモード”、パチスロに関する用語を集めた“用語解説モード”など、4つのモードがあるのだ。とくに“研究モード”では、このゲームだけのオリジナルのパチスロ機でも遊ぶことができるぞ。もちろんパチスロ上級者でも十分楽しめて役立つのだけれど、パチスロをこれから始めようという人には、とても助かるソフトといえるね。

はみだしN64&GB 広報担当の高嶋さんは、ハリウッドレジェンドシリーズのバービー人形を探しているんだって。

SD飛龍の拳EX

1999年4月30日 3,900円
カルチャーブレーン

簡単コマンドで誰でも遊べる格闘ゲーム



1.大勢いるコミカルキャラクターからお気に入りを選べる。2.敵に会心の攻撃を決めるべし。3.戦いもさまざまな舞台が用意されている。4.攻撃側と防御側が10秒ごとに入れ替わる“A&Dモード”。ただし、攻撃のバリエーションは制限される。5.相手の攻撃をかわして反撃する技、ST（スーパーテクニック）。



ここに注目！

“A&Dモード”が自慢です。（広報K.E）

デフォルメされた19人ものキャラクターを使った格闘ゲーム『SD飛龍の拳EX』が登場。シリーズでお馴染みの簡単操作を引き継いでいるから、高度な技も3回ボタンを押せばOK。「格闘ゲームの複雑なコマンドはちょっと」という人も十分楽しめるぞ。さらに、連続技のHIT数も表示される親切な作りなのだ。相手の上段攻撃をガードしながら掴み、攻撃に転じるSD（スーパーディフェンス）も採用されているから、戦いの駆け引きもたっぷり味わえる。ゲームモードも充実。“サーキットモード”は19人の中からキャラクターを選んで残りのキャラクターと戦いを繰り広げる。“VSモード”ではGBどうしを通信ケーブルをつなぐことによって他のプレイヤーと対戦を楽しもう。一度もダメージを受けずに何人の敵を倒せるかを競う“チャレンジモード”もあり、熱いバトルが盛りだくさんだ。

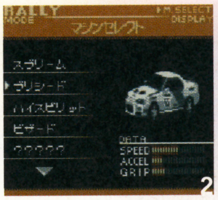
はみだしN64&GB カルチャーブレーンでは『SD飛龍の拳EX』の対戦イベントを検討中！

It's a ワールドラリー

爆走集団、目指すは南アフリカ喜望峰！

1999年5月13日
4,300円
コナミ











1.全日本ラリーでは、いかにも日本の名城といった背景もでてくる。**2.**ゲームの開始時には自分が使う車を選ぶ。車種による特色をつかめ。**3.**スタート前にコース全図が表示される。世界のどのへんを走っているのかイマジネーションをふくらまそう。**4.**各コースごとのセッティングも重要だ。**5.**雨が降り出してきたぞ！



ここに注目！

跳ねる、吹っ飛ぶ、突っ込む！ 世界を舞台にしたとっても過酷なラリー。充実した車種と多様なコース、そしてセッティング。GBでこんなレースゲームはない！！！
（開発担当者）

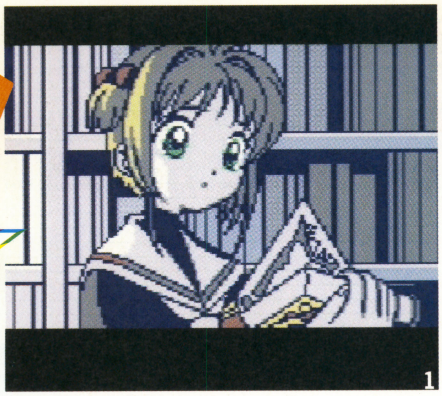
公道はもちろん、砂漠のコースから雪道、泥道などの走行が楽しめるレースゲーム。ラリーチャンプモードは、全日本ラリーで3位以内に入賞することが目的のクラブ編から始まる。レース出場でかせいだ賞金を使って自分のマシンを開発、少しずつ速い車に仕上げていこう。ここで目的達成となれば、つぎに進むのはワークス編。ワークスチームに加入し、世界を舞台にレースを繰り広げることになるのだ。ほかにも、南米からスタートしアフリカ喜望峰までを走り抜けるラリーモードや、任意のコースを選択して走ることのできるタイムアタックモード、通信ケーブルを使った対戦モードなど全4モードが用意されているぞ。自分の車はゲームの開始時に、最高速重視型、加速度重視型、グリップ力重視型、安定性重視型といった、それぞれに違う個性を持った4車種から選ぶことができるのだ。

はみだしN64&GB コナミ広報の水嶋さんはこのゲームに関し、「運転免許のない私が車でヨーロッパへ行けるんです!!」と興奮気味だ。

カードキャプターさくら ～いつもさくらちゃんといっしょ～

さくら＆ケロちゃんのクロウカード集め

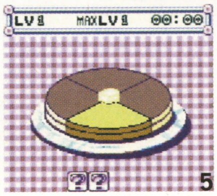
1999年5月15日
4,380円
エム・ティー・オー











1.書庫でクロウカードの封印を偶然解いてしまったさくら。**2.**最初にゲームをするときは現在時刻を合わせよう。**3.**ゲーム中はケロちゃんからアドバイスがもらえる。**4.**"見る"というコマンドで家を探索中。ほかに"話す"、"考える"、"移動"などがある。**5.**ミニゲームのひとつ、ホットケーキほっと。記憶力ゲームだ。



ここに注目！

アニメのシナリオ各ストーリーのなかで、さくらちゃんが何時に何をしているかが、攻略のカギです。
（プロデューサー 佐藤さん）

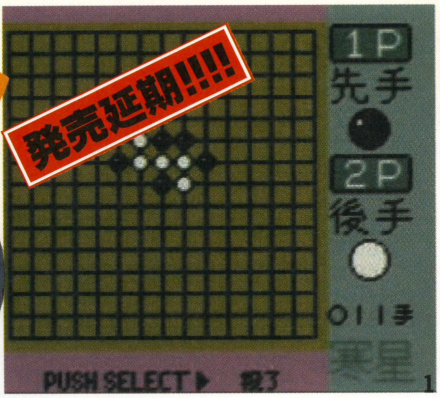
衛星放送でアニメーションが放送されていた『カードキャプターさくら』がゲームになったぞ。プレイヤーはさくらとともに、友だちとの会話などから情報を集めて、クロウカードを探しだすことが目的だ。このゲームの特徴として初めてプレイするときに、現在の時刻を入力するようになっている。このカセットには時計機能が内蔵されているので、ゲーム内のさくらも一日24時間の日常生活を送るようになっているのだ。プレイヤーが朝目覚めたらGBの電源を入れて、寝ているさくらのことも起こしてあげよう。日中はさくらも学校に行っている。夕方帰ってくるまでは収録されているミニゲームをやって待っていよう。さくらが学校から新しい情報を仕入れてきてくれるかもしれないぞ。また、誕生日を入力すると"愛情"、"お金"、"健康"などの運勢占いができる機能もついている。

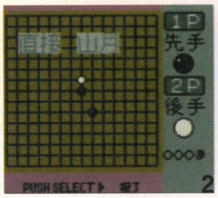
はみだしN64&GB アニメーション『カードキャプターさくら』は現在、毎週土曜日18時30分から教育テレビで再放送中だ。

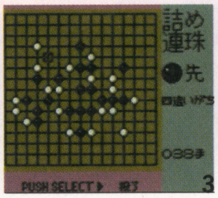
坂田吾郎九段の連珠教室

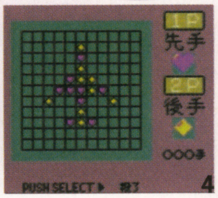
知的な5目並べを楽しめる！

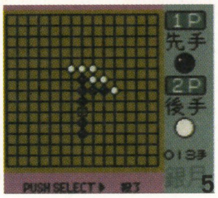
1999年6月予定 3,200円
カルチャーブレーン











1.コンピューターもなかなか手強い。歯応えのある相手だぞ！ **2.**これは26ある“珠型”のひとつ。“珠型”とは始めの3手までの基本形のこと。**3.**“詰め連珠”を解いていけば腕も上がるぞ！ **4.**これは“ゴールは5モード”。つねに4つ自分の石が並ぶように打っていかなければならない。**5.**黒（先手）に禁じ手は多いのだ。



ここに注目！

この手のゲームは数少ないですが、モードの多さでは他社を圧倒し、その中でも“ゴールは5”は初のゲーム化です。(広報担当K.E)

『連珠教室』と言われていまひとつピンとこない人が多いかもしれないが、5目並べを思い出してもらえばいい。ただし、社団法人・日本連珠社認定のルールにのっとった国際的競技なのだ。さて、このソフトは連珠をたっぷり堪能できるような作りとなっている。“対戦モード”では通信ケーブルを使いほかのプレイヤーと対戦を楽しむことが可能。また、スーパーGBを使えばスーパーファミコンの1Pコントローラーと2Pコントローラーで対戦ができるようになるのだ。もちろん3段階もの強さに設定されたコンピューターとの対戦も楽しめるぞ。“詰め連珠モード”では、坂田九段の作った全50問もの問題に挑戦しよう。誤った手を打つごとに画面に“まちがい”と表示される分かりやすさなのだ。単純な遊びのような連珠も、けっこう頭を使うからこの機会に遊んでみるのもいいかも！

たまごっちタウン

たまごっちが一気に勢ぞろい！

1999年5月1日
2,500円
バンダイ









1.“うみ”に置かれたたまごは“さかなっち”として生まれる。**2.**ごはんの食べ残しや壊れた“ゆうぐ”で汚染が進むから、“そうじ”はこまめに。**3.**たまごっちは“べビっち”から“こどもっち”そして“アダルトっち”へ。**4.**“なんばんめはだーれ”はランダムに登場するたまごっちの登場順を当てるミニゲームだ。



Fブロック = 2

Bブロック = 4

ここに注目！

今度のたまごっちは、なんと100匹を目標に同時育成をします！でもなんといっても楽しいのが、たまごっちたちが環境に適応して姿を変えていくところなのです!! 海で生まれたたまごっちが陸に上がると？ なんて、いろいろ試してみてくださいね。（開発担当者）

おなじみの『たまごっち』がパワーアップしてNPに登場だ。NPで初お目見えの10種を含む計75種ものたまごっちを育成しよう。9つに分かれたマップをそれぞれ“くさ”、“もり”、“うみ”、“やま”4つの地形から選び、たまごっちを100日目までに100匹育てることが目的。また、ゲーム内で発見されたたまごっちは自動的に図鑑に記録されていくから、全てのたまごっちの載った完全な図鑑も作成しよう。“ごはん”“ゆうぐ”“そうじ”など面倒を見つつ、“うんち”や“ストレス”など、個々のたまごっちの状態を知ることも必要だぞ。ゲーム中のミニゲームとして、たまごっち全員であっち向いてホイをして優勝を当てる“みんなであっち向いてホイ！”と“なんばんめはだーれ”のふたつがあり、成功するとご褒美もアリなのだ。

ファミ通64+

創刊記念2号連続プレゼント・パート2

創刊記念大プレゼントの第2弾。前号に引き続き“SFメモリカセット”を合計1000名にプレゼントだ。さらにN64とGBのゲームソフトを41タイトル、合計115本を大放出。持ってけドロボー! みんなガンガン応募してくれ!

プレゼント1 ニンテンドウパワー用 SFメモリカセット

スーパーファミコン用のゲーム書き換えシステム・ニンテンドウパワーで使用する“SFメモリカセット”を、2ヵ月合計1000名にプレゼント。官製はがきによる応募だから、ひとりで何通応募してくれてもオーケーだ。ニンテンドウパワーの



➡➡➡➡➡➡➡➡➡➡官製はがきで応募!

官製はがきに、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、「SFメモリカセット希望」と書いて、下記のあて先までお送りください。ひとり何枚応募してもけっこうです。

■応募締め切り　1999年6月18日(金)消印有効
※当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

あて先

ファミ通64+ 7月号アンケート

✎エンピツで記入して下さい。✎

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

3 学年・職業

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

12 NPの書き換え

1 2 3 4

13 NP書き換え希望のゲーム

14 攻略記事希望の旧作ゲーム

5 N64ゲームの購入数

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

6 GBゲームの購入数

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

7 1ヵ月のおこづかい

1 2 3 4 5 6 7 8

8 ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5 6 7 8

9 趣味にかけるお金

1 2 3 4 5 6 7 8

10 よく読む雑誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

11 ゲーム以外の趣味

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

3 学校・学年、または職業を教えてください (ひとつだけ)。
1.小学校1年以下　2.小学校2年　3.小学校3年　4.小学校4年　5.小学校5年　6.小学校6年　7.中学1年　8.中学2年　9.中学3年　10.高校1年　11.高校2年　12.高校3年　13.浪人生　14.大学・短大生　15.専門学校生　16.会社員　17.自営業　18.専業主婦　19.フリーター　20.その他

4 あなたが持っているゲーム機を教えてください (いくつでも)。
1.ニンテンドウ64　2.ゲームボーイカラー　3.ゲームボーイライト　4.ゲームボーイポケット　5.ゲームボーイ　6.スーパーファミコン　7.ファミコン　8.プレイステーション　9.ポケットステーション　10.セガサターン　11.ドリームキャスト　12.ビジュアルメモリ　13.ワンダースワン　14.ネオジオ　15.ネオジオポケット　16.ネオジオポケットカラー

5 あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか?
1.なし　2.1本　3.2本　4.3本　5.4本　6.5本　7.6本　8.7本　9.8本　10.9本　11.10本以上

6 同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか?
1.なし　2.1本　3.2本　4.3本　5.4本　6.5本　7.6本　8.7本　9.8本　10.9本　11.10本以上

7 あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか?
1.500円以下　2.～1000円　3.～2000円　4.～3000円　5.～5000円　6.～10000円　7.～20000円　8.20001円以上

8 おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか?
1.500円以下　2.～1000円　3.～2000円　4.～3000円　5.～5000円　6.～10000円　7.～20000円　8.20001円以上

9 ゲーム以外の趣味や遊びにかけるお金はいくらくらいですか?
1.500円以下　2.～1000円　3.～2000円　4.～3000円　5.～5000円　6.～10000円　7.～20000円　8.20001円以上

10 あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通　2.月刊ファミ通ブロス　3.ファミ通PS　4.その他のPS誌　5.ファミ通DC　6.その他のDC誌　7.Vジャンプ　8.電撃NINTENDO64　9.The 64 DREAM　10.ニンテンドウスタジアム　11.週刊少年ジャンプ　12.週刊少年マガジン　13.週刊少年サンデー

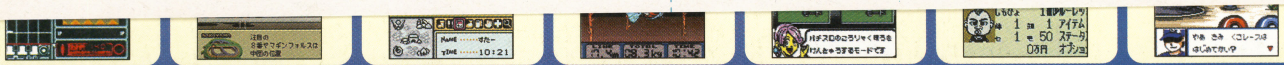
11 ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください (いくつでも)。
1.スポーツ　2.スポーツ観戦　3.釣り　4.プラモデル・模型　5.カラオケ　6.CD鑑賞　7.アニメ全般　8.映画鑑賞　9.ビデオ鑑賞　10.トレーディングカードゲーム　11.読書　12.パソコン　13.落語　14.その他

12 あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか?
1.ない　2.1回だけ　3.2回以上　4.システムを知らなかった

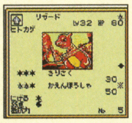
13 ニンテンドウパワーの書き換えに入れてほしいゲームを教えてください(3つまで)

14 ニンテンドウパワーのゲームで、攻略記事を掲載してほしいものを教えてください(3つまで)

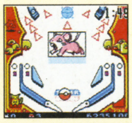
ご協力ありがとうございました。



36 3名 任天堂 GB
ポケモンカードGB



37 3名 任天堂 GB
ポケモンピンボール



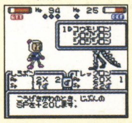
38 3名 メサイヤ GB
王ドロボウJING angel



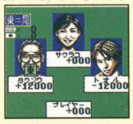
39 3名 メサイヤ GB
王ドロボウJING devil



40 3名 メディアファクトリー GB
Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～



41 3名 童 GB
本格4人打ち麻雀 麻雀王



ファミ通64+ アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の ⬭ を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⬭ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 7月号のアンケートにお答えください

1 ファミ通64+の7月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

2 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	緊急スクープ! 任天堂が次世代機を発表
2	特集 ポケモン現象の秘密
3	最新ゲーム徹底紹介：巨人のドシン1
4	最新ゲーム徹底紹介：マリオゴルフ64
5	バイオハザード2 (仮題)
6	バイオレンスキラー
7	オウガバトル3
8	ズール
9	NBA IN THE ZONE2
10	ポケットモンスター金・銀
11	スター・ウォーズ エピソード1
12	電車でGO!64
13	HYBRID HEAVEN
14	エルテイル モンスターズ
15	インターナショナルラリーチャンピオンシップ64
16	新世紀エヴァンゲリオン
17	ぐるぐるガラクターズ
18	Wizardry Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ
19	ファイアーエムブレム トラキア776
20	読者ページ
21	ピクロスNP Vol.2
22	メダロット2
23	川のぬし釣り4
24	牧場物語GB2
25	チョロQ カスタマブルGB
26	Tonic Trouble
27	ニンテンドウパワープレイングマニュアル
28	徹底解析：ポケモンスタジアム2
29	徹底解析：ポケモンスナップ
30	徹底解析：実況パワフルプロ野球6
31	徹底解析：WIPE OUT 64
32	徹底解析：ポケモンピンボール
33	徹底解析：女神転生外伝ラストバイブルⅡ
34	HOBBY ENGINE
35	プロダクトP
36	トライフォースタイムス
37	64++：ブラストドーザー
38	Monthly Soft File
39	創刊記念プレゼント

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

151-8720

(受取人)
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+ 7月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
☎（　）　—		希望するプレゼント番号		

本書に対するご意見・ご感想

ファミ通64+ 7月号アンケート

エンピツで記入して下さい。

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38

3 学年・職業

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16

12 NPの書き換え

1 2 3 4

13 NP書き換え希望のゲーム

14 攻略記事希望の旧作ゲーム

5 N64ゲームの購入数

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

6 GBゲームの購入数

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

7 1ヵ月のおこづかい

1 2 3 4 5 6
7 8

8 ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5 6
7 8

9 趣味にかけるお金

1 2 3 4 5 6
7 8

10 よく読む雑誌

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

11 ゲーム以外の趣味

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14

---

3 **学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。**
1.小学校1年以下 **2.**小学校2年 **3.**小学校3年 **4.**小学校4年 **5.**小学校5年 **6.**小学校6年 **7.**中学1年 **8.**中学2年 **9.**中学3年 **10.**高校1年 **11.**高校2年 **12.**高校3年 **13.**浪人生 **14.**大学・短大生 **15.**専門学校生 **16.**会社員 **17.**自営業 **18.**専業主婦 **19.**フリーター **20.**その他

4 **あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。**
1.ニンテンドウ64 **2.**ゲームボーイカラー **3.**ゲームボーイライト **4.**ゲームボーイポケット **5.**ゲームボーイ **6.**スーパーファミコン **7.**ファミコン **8.**プレイステーション **9.**ポケットステーション **10.**セガサターン **11.**ドリームキャスト **12.**ビジュアルメモリ **13.**ワンダースワン **14.**ネオジオ **15.**ネオジオポケット **16.**ネオジオポケットカラー

5 **あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？**
1.なし **2.**1本 **3.**2本 **4.**3本 **5.**4本 **6.**5本 **7.**6本 **8.**7本 **9.**8本 **10.**9本 **11.**10本以上

6 **同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？**
1.なし **2.**1本 **3.**2本 **4.**3本 **5.**4本 **6.**5本 **7.**6本 **8.**7本 **9.**8本 **10.**9本 **11.**10本以上

7 **あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？**
1.500円以下 **2.**～1000円 **3.**～2000円 **4.**～3000円 **5.**～5000円 **6.**～10000円 **7.**～20000円 **8.** 20001円以上

8 **おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？**
1.500円以下 **2.**～1000円 **3.**～2000円 **4.**～3000円 **5.**～5000円 **6.**～10000円 **7.**～20000円 **8.** 20001円以上

9 **ゲーム以外の趣味や遊びにかけるお金はいくらくらいですか？**
1.500円以下 **2.**～1000円 **3.**～2000円 **4.**～3000円 **5.**～5000円 **6.**～10000円 **7.**～20000円 **8.** 20001円以上

10 **あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。**
1.週刊ファミ通 **2.**月刊ファミ通ブロス **3.**ファミ通PS **4.**その他のPS誌 **5.**ファミ通DC **6.**その他のDC誌 **7.**Vジャンプ **8.**電撃NINTENDO64 **9.**The 64 DREAM **10.**ニンテンドウスタジアム **11.**週刊少年ジャンプ **12.**週刊少年マガジン **13.**週刊少年サンデー

11 **ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。**
1.スポーツ **2.**スポーツ観戦 **3.**釣り **4.**プラモデル・模型 **5.**カラオケ **6.**CD鑑賞 **7.**アニメ全般 **8.** 映画鑑賞 **9.**ビデオ鑑賞 **10.**トレーディングカードゲーム **11.**読書 **12.**パソコン **13.**落語 **14.**その他

12 **あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？**
1. ない **2.**1回だけ **3.**2回以上 **4.**システムを知らなかった

13 **ニンテンドウパワーの書き換えに入れてほしいゲームを教えてください(3つまで)**

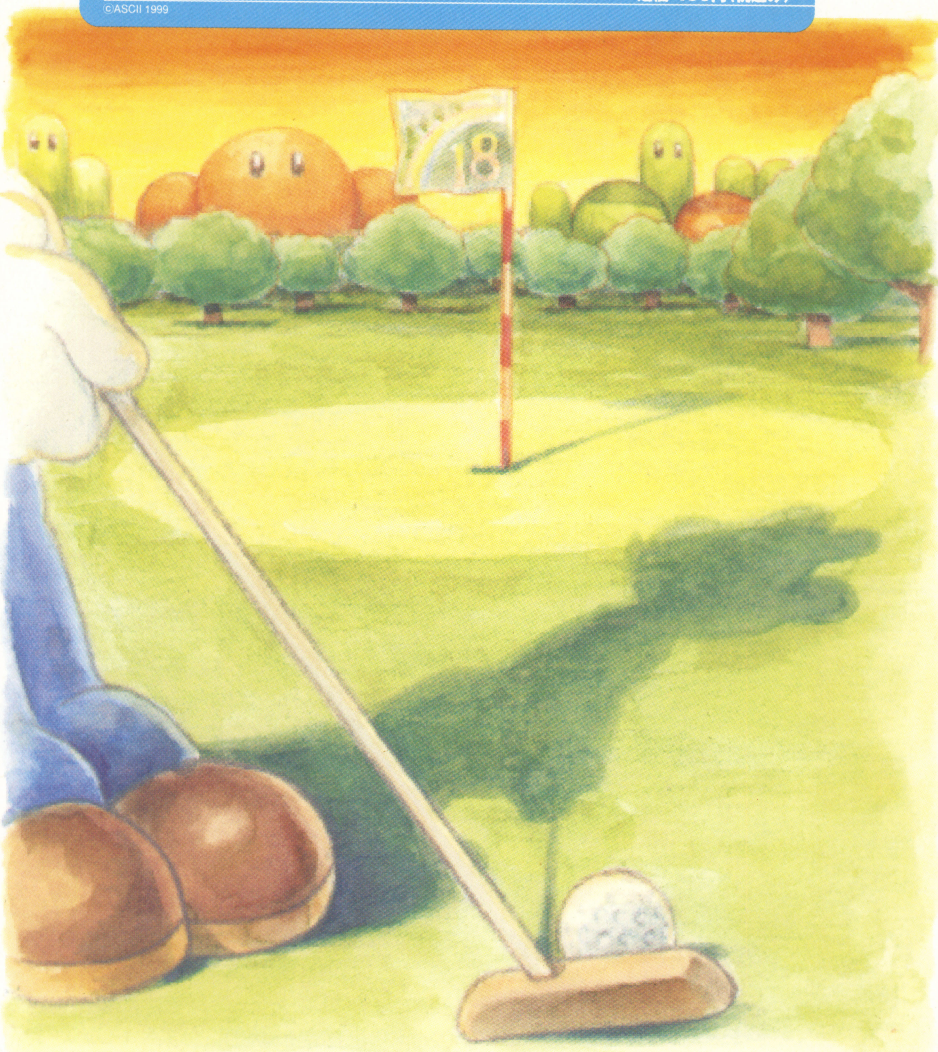
14 **ニンテンドウパワーのゲームで、攻略記事を掲載してほしいものを教えてください(3つまで)**

ご協力ありがとうございました。

NEXT ISSUE

ファミ通64+ 8月号

アスキー
1999年6月21日発売
定価 490円(税込み)



次号では「マリオゴルフ64」を40ページのボリュームで攻略！　「第1回任天堂公式ファミ通トーナメント」対策用に、キャラクターごとのクセから各ホールごとの攻略法までお教えします。もちろん次世代ゲーム機「DOLPHIN」の追加情報、「電車でGO! 64」や「オウガバトル3」など、期待の新作の情報もバッチリだ。

8月号は

6月21日(月)発売 490円

ファミ通64+ Nintendo powered by ファミ通

STAFF on

発行人／編集人	浜村弘一
編集長	田原誠司
副編集長	新井創士
デスク	宮川 隆／山本善宣
アートディレクター	村田順一
編集スタッフ	吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／プチワラ／下山賢太郎／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／高島 朗
制作スタッフ	松井咲子
ライティング	金平文宏／増田厚　ポケモンスタジアム2 66
	後藤 勝　徹底検証　ポケモン現象の秘密 10
	さいとうよしこ　巨人のドシン 28
	佐久間英夫　WIPEOUT 64 90
	CB's PROJECT　女神転生ラストバイブル I II 104
	チョップ　トライフォースタイムス 112
	行谷則敏　実況パワフルプロ野球6 82
	幕田けいた　ポケモンスナップ 76
	三須隆弘　ポケモンピンボール 100
デザイン	Ash Graphics　トライフォースタイムス 112　創刊記念プレゼント 130
	ASTRO graphica　WIPEOUT64 90
	Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則　ニンテンドウパワープレイングマニュアル 60
	小池 光　MONTHLY SOFT FILE　Format&Icons 120
	プリグラフィックス　ポケモンピンボール 100
	ブルー　中村 治　実況パワフルプロ野球6 82
	PEPPER SHOP　古賀 学　HOBBY ENGINE　Format 96
	マッハ55号　小西忠明　ポケモンスナップ 76
	MIPO　ポケモンスタジアム2 66
	ライトグラフィックス　能登伸治　徹底検証　ポケモン現象の秘密 10
	ララスー・プーポ・ラボ　ナカ アラタ／伊藤ヒロコ　巨人のドシン 28　プロダクトP　Format 110
	リーウェイ スタジオ　岸本治恵　64++ 114
	ルシファー伊藤　女神転生ラストバイブルル I II 104
	rocka graphica ロッカ・グラフィカ　真々田稔　プロダクトP 110
フォトグラフ	ENTANIYA インタニヤ　HOBBY ENGINE 96
	UAXA　巨人のドシン 28
	スタジオアトム　徹底検証　ポケモン現象の秘密 10
	尹哲郎　WIPEOUT64 90
イラストレーション	木村貴俊　ポケモンピンボール 100
	杉浦才樹　実況パワフルプロ野球6 82
	杉山真理　NEXT ISSUE 131
	長嶋恒光　マリオゴルフ64 34
	モゲレフ・クリエイティブ・システムス　鵜沼安希雄　任天堂が次世代機を発表! 6　マリオゴルフ64 34
	吉原雅之　プロダクトP 110
制作進行	樽本義之／石倉夕里
広告	増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業	後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買	青木孝道
協力	任天堂株式会社

ワンダーランド



©J·WING.

釣り先生2

釣りRPG
「釣り先生」の続編が
登場だ!アングラ諸島を舞台
に、再び幻の魚「月光」を追い求
める主人公。新たな挑戦が今始まっ
た。ストーリーモードに隠された予期せ
ぬイベントをクリアして、釣りの技を身に
つけろ!成長させた自分のキャラを大会
モードで勝利へ導き、アイテムゲットだ。
通信システムでは、友だちと釣り
大会の対戦を楽しめるんだ。

6月　発売予定
予価 4,800円(税別)

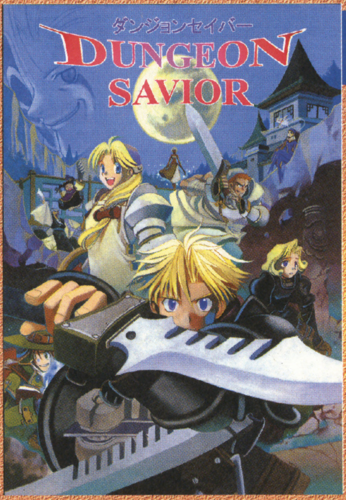


©J·WING.

昆虫博士2

昆虫博士の第
2弾。君のおともとなる
新キャラクターと一緒に昆虫
採集に出かけよう!待ち受けるいく
つものイベントをクリアすればアイテ
ムを入手できるぞ。フィールドの中には
全255種類の昆虫たちが潜んでる。たく
さんの昆虫を捕まえて昆虫図鑑を完成
させろ!昆虫の育成や品評会への出場、
またそれをオークションにかけてみ
たりと遊び方は、自由自在だ。

7月　発売予定
予価 4,800円(税別)



©J·WING. キャラクターデザイン／おおつき べるの

ダンジョンセイバー

対戦型
ダンジョンRPG。
これが、これからのゲームの
キーワードだ!自分でダンジョンを
作り、モンスターを召喚し、敵のダンジョ
ンに攻め込め!自分のボスが倒される
前に、敵のボスを捜し出し倒せば君の
勝ちだ!　100種類以上のモンスターと
アイテムが君を待ち受ける!もちろん
友だちと通信対戦もできるぞ!さあ、
君も自分だけのダンジョンを
作ろう!

9月　発売予定
予価 4,800円(税別)

ポケットの中の

ディノブリーダー3
ガイア復活



「ディノブリ」の第3弾がガイアの復活によりカラーになって登場だ。今回は、ガイアから地球を守るために待ち受ける敵やイベントをうまくクリアし「フュージョン」で新種を創り出し、その新種で冒険をします。また、敵恐竜との対戦方法も変わり、敵恐竜に勝つと、とても便利なアイテムを手に入れることができます。通信対戦も可能で、新種の取り合いをかけた対戦だ。

好評発売中
予価 4,800円(税別)

あにまるぶりーだー3



「あにぶり」の第3弾がかなりリニューアルして登場。今回のプレイヤーは、自分のペットとともに出かけられ、画面はマップを見下ろすように変化し、公園やショップや友だちの家に遊びに行ったり、ペットを鑑定し血統書を発行してくれる鑑定士の所にも行ける。また、育てた動物で自分だけの動物園も作れるぞ。好評の結婚では、自分で相手を探すことができるぞ。

6月3日　発売予定
予価 4,800円(税別)

漢字BOY



7級から2級までの漢字検定に基づいたレベルで開発され、ステージの設定も可能です。ゲームの流れとしては、課題別にプレイでき、キャラクターが登場する4種類のミニゲームもあり、子どもからおとなまでが楽しく遊びながら学ぶことができるゲームです。また、漢字検定の紹介や模擬試験もあるので、プレイヤーをサポートしてくれます。

6月3日　発売予定
予価 4,800円(税別)

J・WING 株式会社 J・ウイング
〒115-0051 東京都北区浮間1-7-4
TEL. 03-5916-7321 FAX. 03-5916-7322
ホームページ http://www. jwing.co.jp

GAME BOY COLOR
ゲームボーイ＆カラー共通



ファミ通64+（プラス）
[1999.07 5/21発売号]
ファミ通64+ ロクヨン+プラス
●平成11年7月1日発行（毎月1回1日発行）●第1巻 第1号 通巻1号
●発行所　株式会社アスキー ●発行人／編集人　浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111（大代表）
Nintendo powered by ファミ通
定価490円
本体467円
T1107855070499
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©ASCII 1999　雑誌 07855-07

ファミ通64＋（プラス）
［1999.07 5/21発売号］

ファミ通64＋ ロクヨン＋プラス

●任天堂が次世代ゲーム機を発表!! ニンテンドウ・オブ・アメリカ荒川社長に緊急インタビュー!!

ASCII